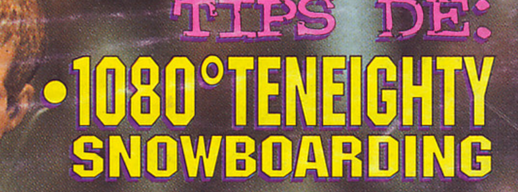
CLUB

Nintendo®

69





- BOMBERMAN 64
- ROBOTRON 64
- FIFA 98: ROAD TO WORLD CUP

WORLD CUP 98

TIPS DE:

- YOSHI'S STORY

GAME VISTAZO A:

- TUROK: BATTLE OF THE BIONOSAURS
- JURASSIC PARK: THE LOST WORLD
- WARIOLAND II



Chile $ 1.500

Bolivia Bs. 7.00

enterprise

1080° Ten Eighty Snowboarding, de Nintendo.

© 1998 Nintendo of America Inc. ™, ® and the "N" Logo are trademarks of Nintendo of America Inc. www.nintendo.com

¡Date una vuelta en el AIRE!



NINTENDO 64



Juega el Mejor

Sí tú te crees el más radical de los snowboardistas
y con tu tabla quieres aplanar las pendientes más heavies...
1080° Ten Eighty Snowboarding.
Elige la ruta más peligrosa, la tabla más rápida y tu
mejor cara para enfrentar las más duras pruebas a tu destreza,
entre paisajes que te dejarán helado.
Date una vuelta por cualquiera de las
grandes tiendas y ponte a rezar...porque la pista se pone pesada.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

RUMBLE PACK®
SE VENDE POR SEPARADO

Te deja dado vuelta.

BRIONES
Respaldo y Garantía

editorial

El mundo está de fiesta, el motivo: el "Mundial de Fútbol Francia 98". Y Revista Club Nintendo, como nuestra portada lo muestra, no está ajena a esta celebración, dedicando muchas páginas con interesante información del videojuego oficial de la copa mundial llamado "World Cup 98".

Este mes además, tengo dos grandes noticias que comunicarte: la primera de ellas, es que el gran "Especial de Trucos" que habíamos prometido, está listo, así es que durante los siguientes días, no puedes quitarle los ojos de encima a tu puesto de revistas o lamentablemente, te quedarás sin esta "joyita".

La segunda es que, probablemente, cuando estés leyendo estas líneas, estará saliendo al mercado la maravillosa "Pocket Camera", de la cual ya te hemos dado algunos detalles anteriormente. Pero si quieres enterarte de todas sus cualidades, en nuestra próxima edición, encontrarás un completo artículo al respecto.

¡Hasta la próxima!

¡¡¡Ups!!!, ¡no te pierdas el especial de trucos!

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA

FEDERICO ROBERTO ORTEGA - EMANUEL MACIEL - AXEL PABLO MILLAR - SAMUEL KIM - CRISTIAN ARIEL CALDERON - NICOLAS DE BREA - DANIELA MARINE CORIA - MARTIN ARGAÑARAZ - ANTONIO RAMON SATUFF - PEDRO JORGE MANRIQUE - MAXIMILIANO G. BARANOFF - DIEGO JUAN SCAIANO - FEDERICO BOGADO - ARIEL CATALAN

CHILE

MARIO PULGAR ALVAREZ - EMILIO SEBASTIAN OYARCE RAMIREZ - EDUARDO ORELLANA LABBE - CARLOS NARANJO - RODRIGO SAA CARVAJAL - ESTEBAN FERNANDEZ ORELLANA - RODRIGO ESTEBAN FERNANDEZ VERDEJO- FELIPE ARRIAGADA - LEONID ASTUDILLO M. - PABLO OLIVA GRANDON - IGNACIO CASANUEVA P. - PABLO GATICA M. - MILENKO PAVLOVIC - ENRIQUE A. FIGUEROA SEGOVIA - EDUARDO JIMENEZ OLIVARES - GONZALO PEREZ HERRERA - FELIPE GAETE VIAL - PABLO MUÑOZ FUENTES - MIGUEL ANGEL VILLAVICENCIO LOPEZ - OSCAR RIQUELME - PABLO FERRADA - EMILIO PEREZ - SEBASTIAN SEPULVEDA GALLARDO - PATRICIO VEGA ARANCIBIA - DIEGO VELASQUEZ - FRANCISCO SEPULVEDA MONTIGLO - FRANCISCO FARIAS MANZUR - DIEGO ROJAS FERNANDEZ - JUAN FRANCISCO - MAXIMO STEIN A. - JORGE VARGAS SERON - PABLO LOYOLA B. - JONATHAN JIMENEZ C. - RODRIGO MONTENEGRO - NANO ALEJANDRO GONZALEZ - RAUL DUBELLOY - HANS-DIETER FRANZ VERGARA - VICTOR BAHAMONDES BENAVENTO - ANDRES RIVERA - CLAUDIA ANDREA ARAVENA V. - JORGE VERA - JORGE SABAT S. - FREIZER - ERIC GUERRERO CANCINO - GIANCARLO ASTE V. Y FABRIZIO ASTE V. - MAURICIO SILVA PEREZ - ALEJANDRO TOLEDO M. - NICOLAS HOYOS R. - CRISTOBAL ALZATE - THE SHADOW - MAXIMILIANO CABRERA - FERNANDA LEIVA - CRISTOBAL NERY CANALES CONTRERAS - MAURICIO BURGOS S. - GRAN SAIYAMAN - JOSE F. ZAHRADNIK R. - PABLO MUÑOZ FUENTES.

URUGUAY

ANIBAL S. MASTROGIOVANNI - PABLO ERRECARTE - RICARDO PASSARELLO - GUSTAVO VARELA



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 7/05 Nº 69
MAYO 1998
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Advertising

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Víctor Arjona

Departamento Editorial (Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Asistente Editorial
Orlando Véjar

Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto

Revista Club Nintendo Nº 7/05 ©1998 Nintendo of America, Inc. All Right Reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super Nintendo Entertaiment System, Super NES, and Game Boy are trademarks of Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S. A., Reyes Lavalle 3194, Santiago, Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson C. Director Editorial para Chile: Darío Rojas M. Gerente de Ventas de Publicidad: María De Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F., Ediciones Continentales S. A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Lucio Traverso Natale. Registro de propiedad intelectual N°704364 Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S. A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez., Moreno Nº 794 9° Piso, Of. 207 (1091), Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S. A. C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Antártica Quebecor S. A., en Mayo de 1998. Chile recargo por flete (I- II - XI - XII Regiones) $ 70.
Revista Club Nintendo no se responsabiliza por material recibido de cualquier tipo (no solicitado), ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material publicado en esta edición.

SUMARIO

Dr. MARIO



Hola. Espero que me contesten la siguiente duda que me surgió desde que supe que para el sistema portátil de Nintendo (más conocido como Game Boy), saldría una cámara fotográfica y una impresora. Pienso que estos aditamentos son geniales y lo que yo quiero saber es si aparecerán en nuestro continente o tendremos que conformarnos con sólo saber que existe y nada más. Les agradezco mucho su tiempo y ojalá que me respondan lo antes posible.

ANDRES PEREZ U.

Afortunadamente te tenemos una noticia muy buena, pues en el mes de Marzo se anunció en forma oficial que la Pocket Camera y la Pocket Printer se venderán en nuestro continente desde los primeros días de Junio, lo cual nos demuestra que Nintendo está cada vez más preocupado de nuestro mercado, y por este motivo, es que prepararemos un completo informe sobre estos aditamentos que dejarán con la boca abierta a más de alguien. Nosotros también creemos que estos "aparatos" son geniales y no sólo eso, sino que además nos demuestran de lo que Nintendo es capaz, tomando en cuenta que el Game Boy salió a la venta hace ya algunos años y ellos ya tenían preparada a esta consola para que pudiera realizar semejantes cosas. Imagina lo que podremos realizar en un futuro no muy lejano con los productos Nintendo, como ya hemos dicho en alguna oportunidad: quizás introducirnos en nuestros propios juegos, cambiarles el diseño o mejor aún, ser nosotros mismos quienes programemos nuestras creaciones.



La Pocket Camera es un aditamento que recientemente fue anunciado. Aquí tenemos una foto tomada con ella en la junta en la que se anunció su salida para América Latina.

Hola. Quisiera preguntarles algo muy importante, que nos preocupa a todos quienes nos hacemos llamar videojugadores, lean bien: Primero fue el NES, ahora es el SNES, ¿seguirá el GB en la lista de sistemas que van a desaparecer por parte de Nintendo? (el motivo, todos lo sabemos: enfocar todos sus esfuerzos en el N64).

CLAUDIO VASQUEZ A.

Muy bien, la respuesta a tu consulta es también muy importante así que léela despacio: Los sistemas de Nintendo han desaparecido del mercado, porque éste así lo quiere (y no porque Nintendo lo haya decidido), pues como tu también sabrás, hay muchas personas que prefieren invertir su dinero en las consolas más nuevas de Nintendo (en este caso, el N64 en vez del SNES y antes, el SNES en vez del NES). Con respecto al GB, éste tiene una vida increíble a pesar de no ser a color y tener una pantalla "pequeña". Debemos considerar que el GB tiene una vida de aproximadamente 8 años y aún sigue vigente en el mercado, más aún con la aparición del GB Pocket y los GB de colores, lo que demuestra que mucha gente quiere tener uno en su poder... además, piensa que con la aparición de la Pocket Camera, al GB se le prolonga más su vida. Ahora bien, respóndete esta pregunta: ¿Alguna otra consola portátil a logrado semejante cosa?

Quisiera preguntarles cuándo publicarán algún especial de su revista, sería excelente que lo hicieran.

JUAN CARRASCO

Parece que no lees la página de la Editorial, pues en el número anterior, nuestro Editor comenta sobre un especial muy bueno que saldrá... ¡ups!, casi se nos sale, es una sorpresa, pero es mejor que estés muy atento...

¡AMIGOS! SIGAN ENVIÁNDONOS SUS TRUCOS, DUDAS Y SUGERENCIAS A NUESTRA EDITORIAL, ESPECIFICANDO A QUE SECCION DE LA REVISTA VAN DIRIGIDAS SUS CARTAS.

Les escribo para decirles que no debieran dar Tips tan pronto de los juegos recién aparecidos, como es el caso de Yoshi's Story, pues no nos dan la oportunidad de descubrir las cosas por nuestra cuenta.

GUSTAVO RUBIO



Ya estamos trabajando para corregir este y otros problemass.

◆

Queridos Amigos de Club Nintendo: Me gustaría saber si hay una clave de Battletoads & Double Dragon (Super Nintendo) y dónde consigo una bomba grande en el juego The Legend of Zelda (Super Nintendo). Se despide su fiel lector:

◆

DANIEL ANTONIO MUÑOZ CONTRERAS

Bueno, para la clave en Battletoads & Double Dragon, debes ir a la pantalla de selección de personaje y presionar Arriba, Abajo, Arriba, X, B, Y, A, Start. Aparecerá un flash lo cual te indicará que el truco funcionó, elige a tu personaje y presiona Start. Ahora tienes a tu disposición la Selección de etapa y 10 vidas. En el juego "The Legend of Zelda" la "Bomba Grande" a la cual tu te refieres, está en la casa de Link, pero en el Mundo Oscuro y sólo tienes acceso a ella después de haber eliminado al enemigo de "Misery Mine". Debes comprar la Bomba (¡100 rupias!) y hacerla explotar en la "Gran Grieta" de la Pirámide, con lo cual abrirás el camino a... mejor averigua tu mismo esto. Ojalá te sirvan los trucos.

Hola amigos, son unos maestros, espero que me contesten y que su revista llegue al N° 1000, 2000 o hasta 3000. La pregunta es la siguiente: ¿Hay planes de sacar algún juego de tenis para Nintendo 64?.

DANIEL LOPEZ V.

Fíjate que Hudson Soft tenía planeado sacar un título de Tenis, pero al parecer el proyecto fue cancelado tanto en América como en Japón por considerarse poco viable. Esta noticia puede parecerte mala, pero no es así, ya que Hudson está trabajando en mejores juegos para el Nintendo 64.

GAME SHOP

CAMBIA TU CONSOLA

NINTENDO 64







ARRIENDO · VENTA Y CAMBIO DE JUEGOS

SI ERES DE PROVINCIA CONSULTA NUESTRO SISTEMA DE DESPACHO PARTICULARES Y MAYORISTAS EN SANTIAGO VENTAS A DOMICILIO

PASEO LAS PALMAS 2209 · LOC. 048 SUBSUELO
METRO LOS LEONES FONO: 234 4855 · FAX: 233 0066
MACUL 1726 FONO 237 0921 - MOVICENTER LOCAL 513

OFERTAS FERIA DEL HOGAR MODULO K-8

¿Como están ustedes?. Aquí estoy escribiéndolés de nuevo... Bueno, tengo unas preguntas que hacerles: ¿Saldrá "Sailor Moon" para GB?, ¿El popular Dragon Ball Z" está disponible en GB?, ¿Donde puedo conseguir "The King of Fighters '95" para GB ?. Les mando un saludo a todos los de la revista.

JORGE PINO CELSI

Estos últimos meses nos hemos empeñado especialmente en responder las cartas sobre juegos de Animé, pues nosotros sabemos que tienen muchos seguidores. Pero lamentablemente, como ha pasado siempre, Nintendo no lanza a nuestro mercado la mayoría de aquellos juegos, pues creen que están hechos para mentalidad japonesa. Ace es uno de los fans de esos juegos y lamentablemente no puede jugarlos si son piratas. Hasta la fecha, sabemos de algunos juegos Sailor Moon y Dragon Ball para el GB, pero como ya hemos dicho, estos no han sido legalmente lanzados a nuestro mercado. Sobre el juego "The King of Fighters '95" lo puedes encontrar en las tiendas autorizadas de Nintendo.

Un día me encontraba revisando mis juguetes viejos y en un Transformer vi la palabra Takara escrito en él y mi pregunta es: ¿Qué relación tenían o tienen los Transformer con Takara?

MAURICIO PEREIRA



Bueno, Takara realmente no es una compañía que se dedique a comercializar juegos de video. Más bien su fuerte es la distribución de juguetes (aunque no lo creas). Esta compañía es muy fuerte en Japón y sus principales licencias son los juguetes de Disney en ese país. La distribución de videojuegos, tanto en Japón como en América, sólo es como una rama de sus múltiples actividades. Por cierto, como un comentario a parte, te podemos decir que Takara recientemente anunció que su primer título para Nintendo 64 será el juego "Choro Q 64". Este juego es de carreras y no es nada serio. Aún no hay planes de que alguien vaya a lanzarlo en América, pero no sería raro que Takara lo hiciera. De todas maneras, te mantendremos informado.

Hola amigos de Revista Club Nintendo, ¿Me podrían dar un truco para el Clay Fighter 2 de Super Nintendo?

GUSTAVO RUBIO

Claro que sí, en este juego, como debes saber, existen varios personajes secretos, y cada uno tiene un código para poder jugar con él, sin embargo si haces lo siguiente podrás acceder a todos ellos a la vez: Presiona y mantén así los botones L+X, y luego presiona arriba, arriba, select, arriba, arriba, derecha. Además, existe un segundo truco muy interesante, el cual es el de aumentar la velocidad del juego hasta 10 (en vez de 4 que es el máximo), para hacerlo, mantén presionado Y, y luego presiona L, L, R, abajo, derecha, R. Esperamos que te sean de gran ayuda.

Ahora si ... puedes jugar tu propio Mundial Francia 98



Presentamos
lo mejor en futbol



- Atención Especial a Videoclubes y Comerciantes en General
- Arriendos y Cambios de Juegos Nintendo 64
- Rápidos Envíos a Provincias

Paseo Las Palmas 2209 Local 051 ¡No Confundas! Fono 2328683 Fax 2318130 Providencia - Santiago.









¡CONSULTANOS ANTES DE DECIDIR TU COMPRA!



¡Qué onda amigos de Revista Club Nintendo!. Primera vez que les escribo, debido a la falta de tiempo, ya saben: la Universidad, el trabajo, las chicas (Uff, ¡qué sacrificio!). Antes que nada, deseo felicitarlos por el excelente trabajo que realizan. Desde que la revista salió, van cumpliendo una noble labor. Nosotros, los videojugadores, buscábamos lo que ustedes nos brindan cada mes desde su primer número: actualidad, entretenimiento, diversión, buen humor, trucos, tips, consejos y una singular amistad. Además, demostraron esa innata cualidad de descubrir tantos trucos y bugs en los juegos (¡que buenos estos tipos!). A lo que voy es que con el tiempo, Club Nintendo dejó de ser "la revista" para ser "nuestra revista", de aquellos a los que tanto nos ayuda, nos hace reir y nos entretiene, a aquellos que les mandamos nuestro incondicional apoyo, a los videojugadores que tendremos grabados sus nombres en nuestro corazón.

Después de esta larga introducción, les comento que tengo una duda (sé que mi carta será resumida, pero no importa, me conformo con ver mi nombre en su gran revista). Lo que yo quiero saber es qué pasó con Max, Ovpe, Alpha y Scott, ya que hace mucho que no se sabe nada de ellos. Quizás fueron raptados por extraterrestres o están jubilados y viven en la pensión que les paga el Editor...

Gracias por leer mi carta, por el tiempo que les tomó y estaré muy agradecido de que respondan a mi duda. Gracias amigos.

CARLOS ALEJANDRO ROMERO VIDEA "PAPINO"

¡Uf!, que carta más emocionante y larga (tuvimos que resumirla de un total de 5 páginas). En todo caso quisimos publicarla porque, más que ser una simple carta, tiene un gran valor en todo sentido de la palabra, pues en ella, Carlos comenta muchas cosas que han pasado con el transcurrir de los años y que en verdad nos hacen sentir muy bien, ya que ni siquiera nosotros mismos nos acordábamos (si nuestros lectores leyeran la carta completa, entenderían todo lo que tratamos de resumir ahora). Siempre hemos querido darles a nuestros lectores lo que tu mencionas, como es el caso del humor, los consejos y muchas cosas que, por cortas o discretas que sean, están para el bienestar de todos nosotros. Con respecto a los pilotos, ellos ya no están entre nosotros... pero tampoco están en la casa de nuestro Editor (¡perdón!, no están en la pensión, sino que ya no están trabajando más para Revista Club Nintendo). La verdad de las cosas, es que si esta carta salió un poco larga (¿un poco?), es porque valía la pena publicarla y darle un espacio que en verdad se merecía. Muchas gracias por escribirnos, amigo.

Hola amigos de Club Nintendo. Los quiero felicitar por su gran trabajo y desearles la mejor de las suertes. Lo que yo quiero preguntarles es qué pasó con la sección Club Net, ya que era muy buena y nos ayudaba bastante a nosotros los que navegamos por la gran red mundial.

MAXIMILIANO CONTRERAS

La verdad de las cosas, es que esta sección no era fija en la revista, sino que cuando había algo interesante en la red, nosotros se los comunicábamos mediante ella. En todo caso, tendremos en consideración tu petición.

TRUCOS INEDITOS

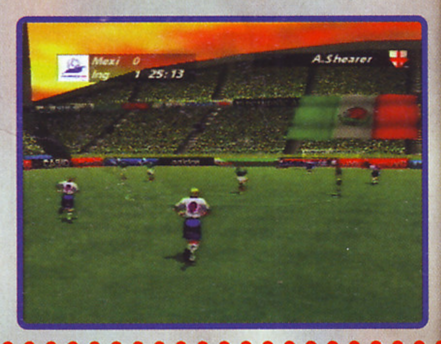
Juego...	Para...	Truco...
CHAMPIONS WORLD SOCCER (Super Nintendo)	Un juego especial...	Ingresa el password N7D77C56C
THE CHAOS ENGINE (Super Nintendo)	Jugar en el último nivel...	Ingresa el password MCLT64W562 $54971 YT8BKFQBGYTQ
COMBATRIBES (Super Nintendo)	Poder jugar con los jefes...	Ingresa el password 9207
DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF (Super Nintendo)	Empezar con 10 vidas...	Ingresa el password BS9JS27
DINO CITY (Super Nintendo)	Jugar en la etapa final...	Ingresa el password 8SSZ9 E SOH4H4
DIRT TRAX FX (Super Nintendo)	Jugar en el circuito "Radical"...	Ingresa el password XFBM

PAGINA 64 WORLD CUP 98

Parece increíble que hace tan sólo algunos meses, estábamos hablando del juego FIFA Road to World Cup '98, que EA había lanzado al mercado y ahora rápidamente nos vuelve a sorprender con este interesantísimo título: FIFA World Cup '98.







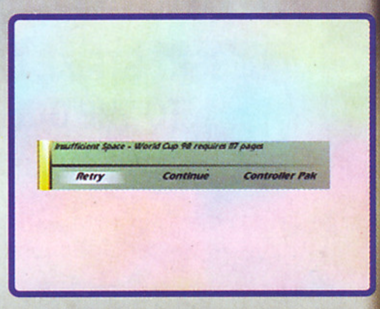




Ahora ya no encontrarás muchas de las opciones por las cuales destacaba el Road to World Cup '98, por ejemplo, ya no están las ligas internacionales de fútbol, ni tampoco podrás intercambiar jugadores y aunque sólo tendrás 40 equipos a escoger y cinco modos distintos de juego, esta "secuela" conserva la opción de incluir a casi todos los jugadores reales con sus respectivas características, inclusive, al igual que en el anterior, podrás convocar a nuevos jugadores si es que la selección predeterminada no los incluye.



Al igual que en el anterior FIFA, en este título necesitas de un Controller Pak para guardar toda la información en 2 distintos archivos. Pero con la diferencia que ahora ya no ocuparás las 123 páginas, sino nada más 117 (bueno, algo es algo, ¿no? Por lo menos podrás guardar un archivo de Fighters Destiny, Top Gear Rally o Diddy Kong Racing).







Al principio pensábamos que era una segunda parte sin muchos cambios, sin embargo, es totalmente diferente a su antecesor en cuestión de modo de juego, opciones e inclusive gráficos.

Pero, vayamos de lleno a ver las opciones.

Como ya lo mencionamos, aquí sólo encontrarás 40 equipos. Esto se debe a que, como es un juego totalmente enfocado a lo que es la Copa del Mundo de Francia '98, sólo fueron incluídos los 32 equipos invitados, más ocho equipos que se "colaron" (Australia, Canadá, China, Grecia, Portugal, Irlanda, Rusia y Suecia). Además, si eliges el modo de Copa del Mundo, los grupos están acomodados idénticamente a como se disputarán el Mundial en la realidad, sólo que si estabas un poco indignado porque la selección China no fue invitada, podrás integrarla con la opción de "Aleatorio".



Puedes elegir el idioma con el que quieras que aparezcan los mensajes (son 9 en total, pero ¿qué crees?, no está el Español... no, no es cierto, si está). Por cierto, aprovechamos la ocasión para hacer una especie de fe de erratas. En el análisis que hicimos de Road to World Cup '98 del prototipo que revisamos, mencionamos que tenías la opción de escuchar la narración del partido en alemán... y sí se podía, pero por algún extraño motivo esta opción fue eliminada en la versión final.



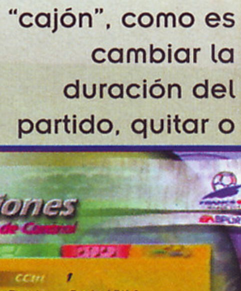


También puedes editar a tu jugador; puedes cambiar sus características físicas (ni aumentarle ni restarle, sólo cambiarle), pero lo nuevo es que ya le puedes cambiar el nombre, sin embargo, lo que ya no puedes cambiar es el uniforme, aunque esto no lo vas a extrañar mucho, pues ahora los diseños son casi idénticos a los uniformes reales de cada una de las selecciones que estarán en el Mundial (basta con ver el uniforme de cualquiera para aplaudirle al equipo de diseño de EA Sports).



Dentro de las opciones que puedes cambiar antes de elegir algún modo de juego, además de las que ya te mencionamos, puedes encontrar las clásicas o de "cajón", como es cambiar la duración del partido, quitar o poner Fouls, la rigurosidad del árbitro, el sonido, las características de la pantalla durante el partido, etc.







Los modos de juego disponibles al principio son: el Amistoso, que es sólo para jugar sin presiones; Entrenamiento, este es muy interesante, pues te dan a escoger situaciones en las que podrás pulir tus jugadas, además de elegir si quieres que la práctica sea defensiva u ofensiva; el Lanzamiento de pénaltis, los cuales tendrás que practicar mucho si no quieres realismo en la actuación del equipo y, desde luego, el modo de Mundial, donde tendrás que pelear por la Copa del Mundo compitiendo contra 31 equipos más.









Antes de empezar algún partido Amistoso, podrás cambiar cuatro cosas: la duración del partido, el clima, el estadio y la hora. Respecto a los estadios, fueron eliminados los internacionales y en su lugar sólo aparecen diez estadios franceses, así que los partidos se llevarán a cabo en lugares como Saint Denis, Paris, Marsella, Burdeos, Nantes, etc.

Los climas siguen siendo los mismos; despejado, caluroso, lloviendo, aguanieve y nevando, aunque le fue agregado un horario y ahora podrás jugar de día, de noche o anocheciendo.





En el Mundial no podrás cambiar todas las opciones, pues éstas ya están predeterminadas para darle mayor realismo al juego, así que sólo podrás cambiar la duración del partido, aunque puedes revisar el calendario de partidos y los jugadores que más han destacado durante el torneo.





La movilidad del juego cambió y para mejorar. La gente de EA Sports ya había hecho un gran trabajo con Road to World Cup '98, **pero esta vez, se esforzaron más y les quedó mucho mejor,** pues ahora el valor de los jugadores es más notable, además no tendrás problema para acostumbrarte ni a la movilidad ni a las acciones que realizas con cada botón, pues aún conserva la sencillez que caracterizó al anterior título.





El sonido también le ayudó mucho al juego. Para empezar, el tema musical de la introducción es "Tubthumping" el cual es interpretado por el grupo "Chumbawamba" (suficiente para levantar el ánimo). El sonido ambiental es bueno (aunque todavía les falta un poquito). La narración del partido sigue siendo cortesía de los mismos comentaristas del juego pasado (aunque ya memorizaron algunas frases nuevas). Lo nuevo en cuestión de sonido (y que a nuestro **parecer es algo muy bueno), es que al empezar** algún partido del Mundial, los jugadores forman una fila y respetuosamente se disponen a escuchar el himno nacional de las selecciones que van a jugar... ya que fueron incluídos los himnos de todos los países para darle mayor realismo (en el modo Amistoso no se escuchan los himnos y en lugar de formarse al principio, cada equipo está calentando en el lado de la cancha que les corresponde).





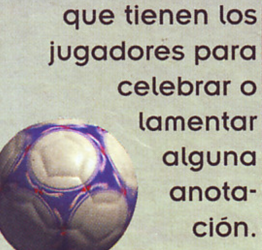
Gráficamente también mejoró muchísimo. Aunque los jugadores se siguen viendo pequeños (eso si tienes la cámara de Torre o de TV), su movimiento se ve más real y más "estético", ya no tan acartonado como en versiones anteriores. Aquí encontrarás muchísimos detalles que están empezando a caracterizar a los títulos de la serie FIFA, por ejemplo: ¿Recuerdas que en RWC'98 era muy chistoso cuando expulsaban a un jugador y se salía molesto de la cancha?, pues ahora encontrarás más displays de este tipo (por ejemplo, todos los que hay durante los pénaltis son tan buenos, que en realidad te contagia el nerviosismo y la tensión), además de las múltiples formas que tienen los jugadores para celebrar o lamentar alguna anotación.



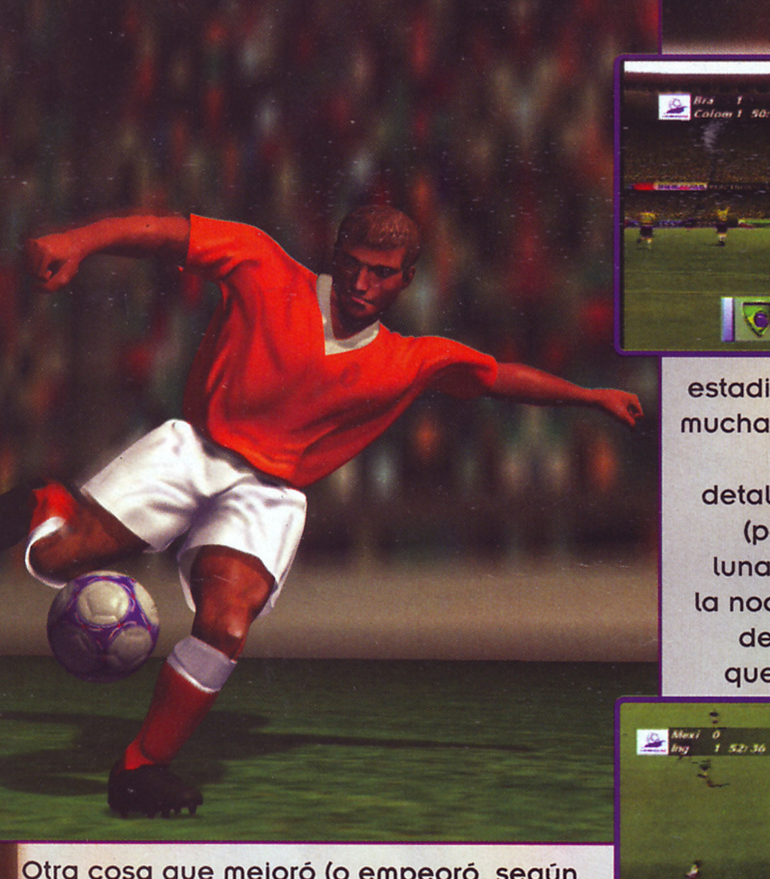












Tal vez parezca insistente, pero es un gran trabajo gráfico el que realizó la gente de EA Sports con este juego. Los estadios están muy buenos, el ambiente (la hora, el clima, las banderas de los estadios, etc.) le da mucha vida al juego y aunque son detalles pequeños (por ejemplo, la luna que se ve en la noche), este tipo de cosas hacen que te involucres más. Un detalle gráfico muy bueno es que, si estás jugando en la mañana o en la tarde, hay estadios en los que la parte superior de éste (o sea el techo) proyecta sombra en el pasto y habrá otros momentos en donde las jugadas se verán más obscuras. Para que te des una idea de los gráficos tan buenas que tiene, déjanos comentarte que la mascota del Mundial está tan bien diseñada, que no se le notan las uniones de los polígonos (y créenos que se necesita mucha dedicación para poder hacer eso).







Otra cosa que mejoró (o empeoró, según lo quieras ver), es la dificultad del juego, pues ahora realmente te costará sudor anotar un gol, no importando si eres Amateur o Profesional. Ya es normal que cada equipo tenga habilidades específicas (aprovechamos de nuevo la oportunidad para mandarle nuestro más sincero agradecimiento a quien haya programado a los equipos clasificados para Francia 98, ya que están muy acordes con la realidad), así que habrá partidos que sean fáciles y otros en los que sufrirás mucho, lo cual significa un gran reto que te mantendrá ocupado un buen rato y no te aburrirá.









Un aspecto de la movilidad, son los movimientos de los jugadores, ya que no son tan automáticos como en el título anterior, pues ahora sí tendrás que ver a quién le mandas el pase (y como necesitarás una perspectiva que abarque más, te recomendamos la de TV), esto combinado con los nuevos valores, implica usar más la cabeza (para cabecear y para crear estrategias) y conseguir una anotación. Además, tu función como director técnico es muy importante, pues llega un momento en el que tus jugadores se agotan o se lesionan y será necesario que realices un cambio, si no, serás víctima de toda la prensa cuando te manden de regreso a tu país (no nos estamos refiriendo a alguien en especial).





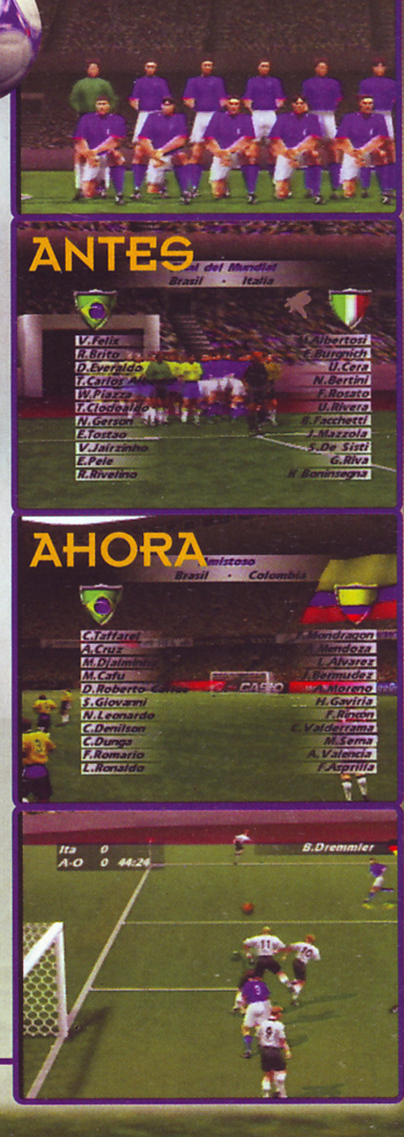




Y, bueno, algo realmente innovador y original, es el quinto modo de juego: Clásicos. Esta opción no la tienes disponible si todavía no has conquistado la Copa del Mundo. Una vez que tengas el título de Campeón, podrás acceder a este interesantísimo modo.

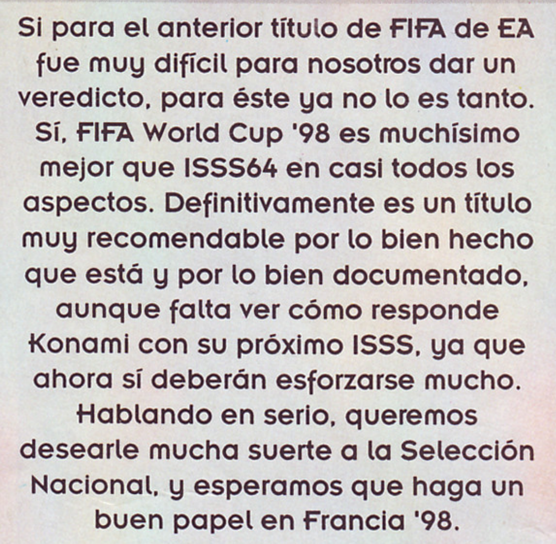
Aquí podrás recordar (o comprobar lo que te contaron tus papás) las Copas del Mundo que se llevaron a cabo. Verás los equipos que se enfrentaron en las finales de los torneos pasados y también el resultado de aquellas finales (las Copas son las de 1930, '38, '50, '54, '66, '70, '74 y 1982). No sólo las verás, sino que tendrás la oportunidad de jugarlas, pero con la alineación original de aquel entonces (así que prepárate para poder ver al rey Pelé en sus mejores momentos) y lo mejor de todo es que jugarás con ese chistosísimo balón de cuero que se usaba antes. También verás unos displays que no encuentras en el Mundial, por ejemplo, cuando el equipo se va a tomar la foto del recuerdo antes de que inicie el encuentro.











Si para el anterior título de FIFA de EA fue muy difícil para nosotros dar un veredicto, para éste ya no lo es tanto. Sí, FIFA World Cup '98 es muchísimo mejor que ISSS64 en casi todos los aspectos. Definitivamente es un título muy recomendable por lo bien hecho que está y por lo bien documentado, aunque falta ver cómo responde Konami con su próximo ISSS, ya que ahora sí deberán esforzarse mucho. Hablando en serio, queremos desearle mucha suerte a la Selección Nacional, y esperamos que haga un buen papel en Francia '98.

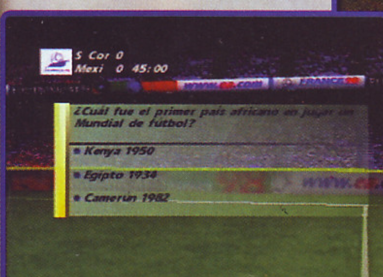








Algo también original, es que, en el intermedio de cualquier partido,



aparecerá una trivia, y la respuesta te la darán al final. Las preguntas que te hacen son variadas y algunas están muy difíciles. Esta opción



te permite conocer más sobre la historia del fútbol a nivel mundial y esto le da más valor al juego.



GAME VISTAZO A:

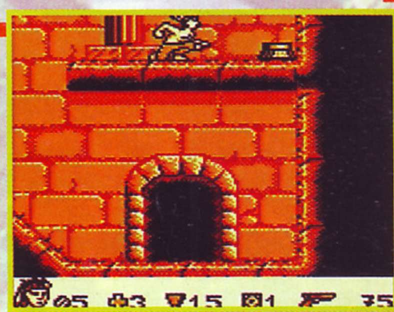
En esta ocasión, le vamos a dar un vistazo a dos juegos que tienen que ver con dinosaurios. No, no se tratan de las Aventuras de Barney, ni de Juanito y los Clonosaurios, se trata de:

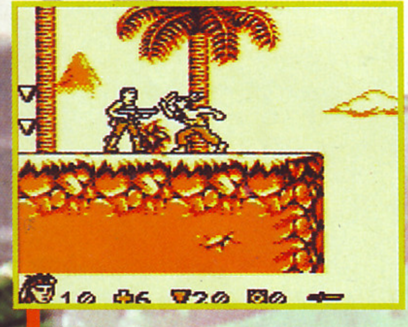


Parece que Acclaim, aún conserva algunas costumbres de la época en la que se dedicaba a desarrollar títulos para SNES a gran escala. Si recuerdas, Acclaim sacaba un juego para SNES e inmediatamente salía la versión para el Game Boy (por lo menos ahora se esperaron casi un año), que no aprovechaba las bondades del SGB al no aplicarle una paleta de colores diferente a la que se aplica por default y al no incluir un marco.

A pesar de que este juego tampoco cuenta con la paleta de colores y con el marco que siempre le han faltado a los juegos de Acclaim, no se caracteriza por ser malo (como muchos otros títulos anteriores de esta compañía).

Para empezar, tenemos que decirte que no es una vil copia de Turok de N64. Este nuevo Turok presenta otro punto de vista, ya utiliza el Side-Scrolling para avanzar por los niveles.



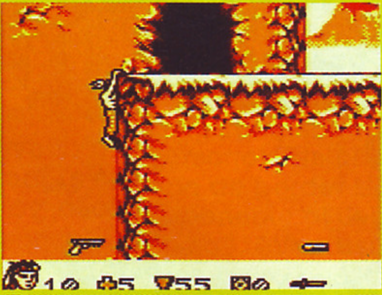




En los niveles, también tendrás que buscar llaves como lo hacías en el N64. Estas llaves activan los portales que te abren más niveles. Es muy obvio que estas llaves se encuentran escondidas en lugares que parecen inaccesibles, pero que con la ayuda de algún dispositivo, podrás alcanzar fácilmente.

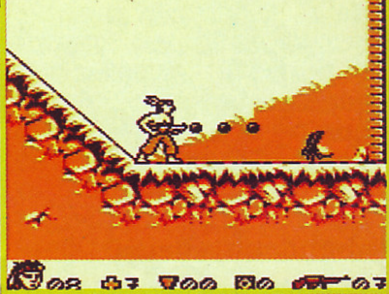


Este juego conserva muchos de los elementos de su hermano mayor. Entre ellos están los triángulos con los que podrás obtener vidas gratis al canjear 100 de ellos en los centros autorizados (no te preocupes, no tienes que dar dinero extra). A lo largo de los niveles te vas a encontrar con triángulos que tienen un valor de 5 ó 10. Con esto puedes conseguir vidas más rápido.



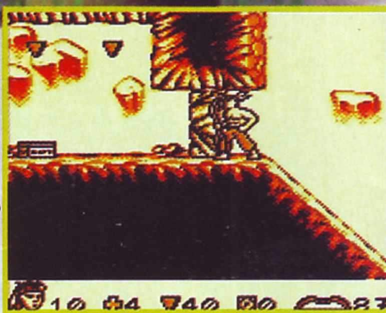
La gran variedad de armas que Turok podía llevar en el juego de N64 no fue excluída.

Aquí también puedes llevar muchas armas que tendrás que ir buscando en los niveles. Obviamente también tienes que buscar las municiones de estas armas para que puedas seguir usándolas. Afortunadamente, los programadores no se vieron tan tacaños con las provisiones.



El modo de juego, se asemeja mucho a Prince of Persia, ya que tienes que subir o bajar a partes más altas o bajas del nivel, saltando y colgándote de la orilla. No puedes dejarte caer de una parte muy alta, Turok podría quedar dañado físicamente para toda su vida. Como ves, este factor es un agregado, ya que en el anterior juego de este personaje, uno podía arrojarse de una montaña para caer en una saliente muy delgadita que se encontraba varios metros abajo y Turok no sufría daño físico (y peor aún, no se resbalaba), sin embargo, a quien le iba a importar.

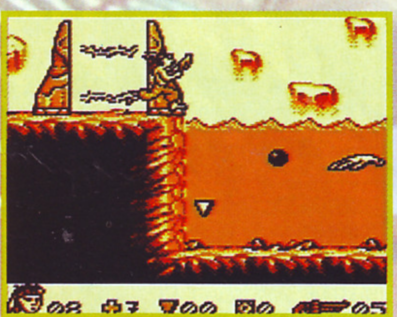


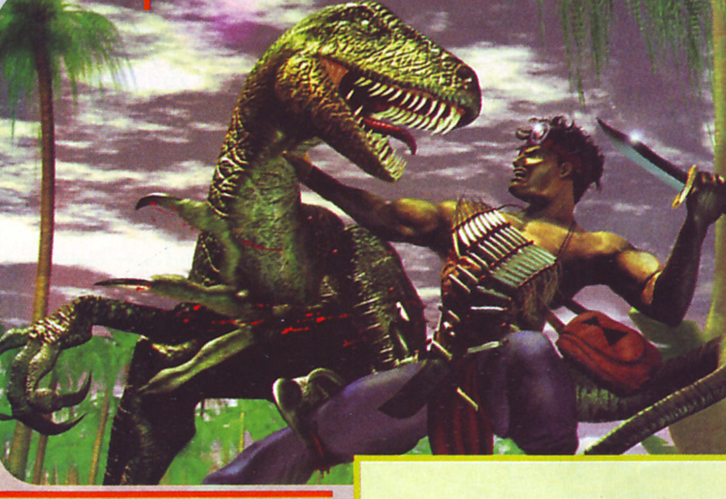


Uno de los muchos objetivos de tu aventura consiste en buscar las partes de un arma muy poderosa que se llama Chronosceptor. Al igual que en Turok de N64, al juntar las 8 piezas logras completar el arma que te ayudará a vencer al jefe final un poco más fácil.



Puesto que no le puedes meter un Controller Pak a tu GB (por el momento, habrá que esperar para ver qué cosas nuevas nos depara el futuro), Turok cuenta con password para que puedas continuar tu aventura más tarde. El password te guarda el nivel de dificultad, las armas que encontraste junto con las que ya llevabas, el número de llaves que has logrado conseguir y las piezas del Chronosceptor que poseas. No te graba la cantidad de energía, ni el número de vidas, ni la cantidad de balas y municiones que traías contigo. Aunque algunos de estos puntos son benéficos como lo de las vidas y la energía (ya que te las llenan totalmente), el punto de las balas es realmente perjudicial, puesto que no te llenan tus armas hasta el tope (sin embargo, no hay de qué preocuparse, pues las provisiones traen abundantes balas).





Turok cuenta con una buena variadad de posiciones. Puedes ir pecho-tierra, apuntar cuando disparas, en ocasiones tendrás que nadar, etc. Y mientras avanzas por tierra, puedes ver el arma que Turok lleva en la mano. Esto hace al juego un poco más vistoso, ya que normalmente en este tipo de títulos se ve al personaje que va corriendo y de repente saca el arma de algún lado, como por arte de magia.





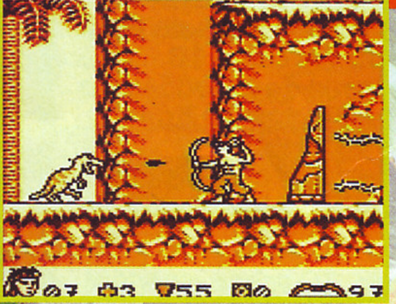




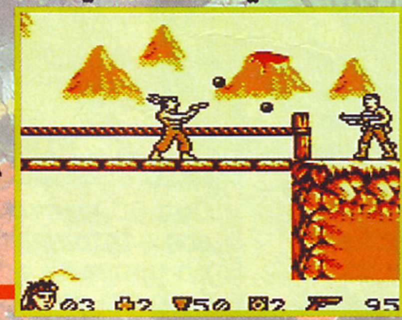
Una de las opciones que trae el juego, es la de poner los textos en español, inglés, francés y alemán. ¡Por fin!, español. Sin embargo, el español que manejan aquí es una combinación muy rara de español y portugués (¡oh no!). También puede que se trate de algún tipo de español del futuro.


Se supone que en la dificultad dice fácil.

En fin, qué más te podemos decir de Turok. Es un muy buen juego de Game Boy, la animación del personaje es muy buena, la música no está nada mal y los niveles están de buen tamaño. Es una opción muy recomendable.



La gran variedad de enemigos también se hace presente aquí. Los escarabajos, los dinosaurios, los guardias con rifles o con cuchillos son algunos de los que encontrarás.





TUROK
BATTLE OF THE BIONOSAURS

THE LOST WORLD
JURASSIC PARK

En la isla Sorna, cercana a Costa Rica, algo ha sobrevivido. Un equipo de investigación ha sido enviado a esta isla y ¡ha desaparecido! Por otra parte, un grupo de cazadores de la compañía Bio Syn, ha arribado a la isla con intenciones de capturar y explotar cualquier cosa que encuentren. Se cree que utilizarán a los dinosaurios en parques y para fines militares.



Tu misión será infiltrarte en la isla y detener a los terroristas de Bio Syn, antes de que los dinosaurios lleguen a otro sitio.

Las escenas son muy variadas, ya que se desarrollan en la isla, el bosque, en cuevas y en edificios.

Para que puedas llevar a cabo tu misión, cuentas con una especie de brújula que te indica la dirección hacia el objeto más cercano. Desgraciadamente, te indica el más próximo y no el que te conviene más y tampoco te dicen el camino que hay que seguir, esto último está bien, ya que de lo contrario el juego sería facilísimo. Para que no tengas tantos problemas, te recomendamos dejarte llevar por tus instintos y usar esta brújula moderadamente.





Aunque se supone que ésta es tu misión (según el instructivo), durante el juego realizarás otro tipo de actividades que contradicen lo anterior. Además, y por si fuera poco, tu jefe te indica en la última misión que cuando termines ¡van a volar la isla!

Tus misiones consisten en:



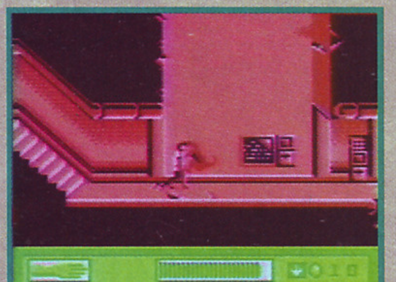
-Recoger 10 huevos de Compsognathus (a que no lo puedes decir 5 veces rápidamente)
-Recoger 10 huevos de Pterodáctilo
-Recuperar 10 disketes
-Recobrar 10 recipientes criogénicos con DNA
-Encontrar 10 huevos de alguna especie rara
-Volarte otros 10 huevos de Pterodáctilo
-Recolectar 10 huevos de T-Rex
-Traer otros 10 huevos más

Con 60 huevos de dinosaurio, 10 tubos criogénicos e información almacenada en disketes, quién no pensaría que estás trabajando para la mafia (eso sin contar que quieren destruir la isla).

Puesto que se trata de Jurassic Park, vas a tener que estar bien despierto para que no te sorprendan los dinosaurios. Al igual que en la película, la isla está infestada de Composcegnathus, que son las lagartijas agresivas que en cualquier descuido te arrancaban la nariz.



Aquí también te tienes que cuidar mucho de ellas. Otro de tus enemigos son los cazadores de Bio Syn, que no son más inteligentes que los soldados de Metal Gear. Puedes acercarte a ellos arrastrándote y no te harán daño aún a sabiendas de que les vas a pegar. Los Velociraptor no podían faltar, aunque lo que les faltó fue su inteligencia y su agresividad. Aquí no te estarán cazando, pues sólo salen en la 3a. escena.

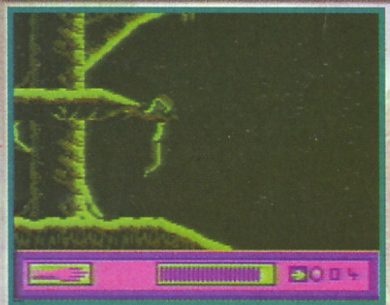




Los Stegosaurios y los Triceratops tienen una tarea bien definida: Aplastarte. Hay partes donde no puedes evitarlos y tendrás que dejarlos pasar sobre ti. Los Triceratops además usan sus cuernos para arrojarte y también los puedes montar.
De todos los reptiles que salen en el juego, los T-Rex son los más patéticos. Aunque parezca increíble, de un sólo golpe (bien dado) los eliminas, sí, un golpe a mano limpia. Pero eso no es todo, si estás corriendo no te hacen nada aunque pases junto a ellos. Es más, los T-Rex bebés causan más contratiempos que los adultos.





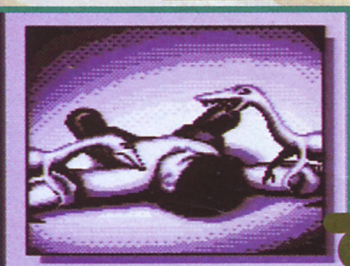


En el bosque, el principal peligro son los Pterodáctilos, ya que vuelan hacia ti y te agarran para elevarte y tirarte por ahí. Esto a veces es bueno, ya que te ayudan a llegar a las partes altas de los árboles rápidamente.

Comparación entre:
Turok y The Lost World
Ambos juegos tienen 8 niveles y usan password. A pesar del número de vidas y de la cantidad de ítems que debes obtener por nivel (en Turok son las 3 llaves y la pieza del Chronosceptor y en Jurassic Park son 10), Turok presenta más reto que LW. A The Lost World le hace falta una mejora de movilidad. Para nuestro gusto, Turok es más conveniente para aquéllos que quieren un buen reto.

Este juego cuenta con passwords para no repetir todo desde el principio. A excepción de los dos niveles que se desarrollan en edificios (el tercero y el cuarto), el juego es muy fácil a pesar de que sólo tienes una vida. Lo que sí les quedó bien fueron los displays que salen cuando pierdes toda tu energía. Dependiendo de cómo hayas sido eliminado, saldrá un display diferente.

Aplastado





Comido

Ahogado



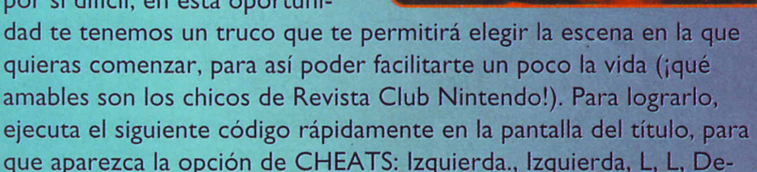


El T-Rex

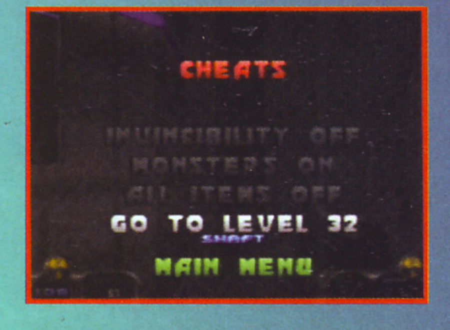




Duke Nukem 64 es una muestra de lo que el Nintendo 64 puede lograr, gracias a los gráficos desplegados en pantalla. Y como todo buen juego es de por si difícil, en esta oportunidad te tenemos un truco que te permitirá elegir la escena en la que quieras comenzar, para así poder facilitarte un poco la vida (¡qué amables son los chicos de Revista Club Nintendo!). Para lograrlo, ejecuta el siguiente código rápidamente en la pantalla del título, para que aparezca la opción de CHEATS: Izquierda., Izquierda, L, L, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda. Ahora sí, ya puedes ejecutar la siguiente secuencia para tener acceso a la selección de nivel: L, L, L, C-derecha, Derecha, Izquierda., Izquierda, C-izquierda.
¡Muy bien!, ahora ya puedes seleccionar la escena en la que quieras comenzar a jugar.







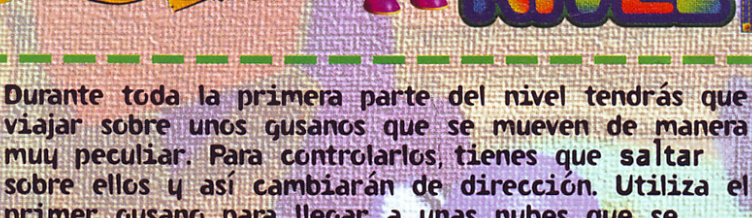
TIPS de YOSHI'S STORY

Ahora seguiremos con los Tips de Yoshi s Story. Lo que aún no sabemos es de qué sexo es Yoshi, aunque todo parece indicar que es hembra. Sin embargo, nos seguiremos refiriendo a Yoshi de forma que no se utilice un adjetivo que lo clasifique en algún bando. Por ahora, mejor pasemos a los Tips.

PAGINA 3

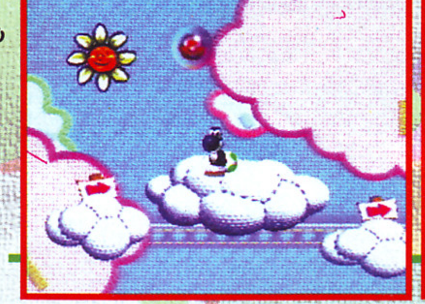


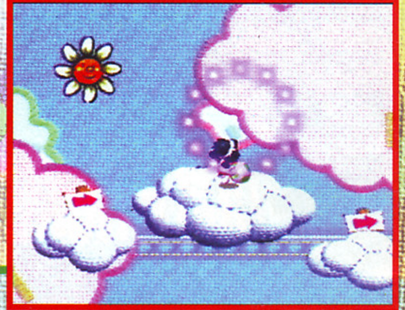
NIVEL 1

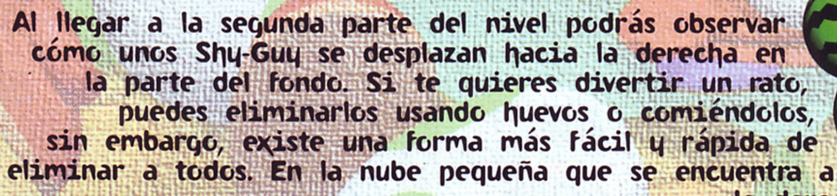


Durante toda la primera parte del nivel tendrás que viajar sobre unos gusanos que se mueven de manera muy peculiar. Para controlarlos, tienes que saltar sobre ellos y así cambiarán de dirección. Utiliza el primer gusano para llegar a unas nubes que se localizan en la parte derecha del nivel, o ve caminando hacia la derecha y utiliza a los Shy-Guy como trampolín para alcanzar estas nubes.

Aquí encontrarás otro gusano que va para arriba y que te ayudará a encontrar más gusanos. El chiste es que hacia arriba, al llegar a otras nubes y a la izquierda se encuentra un signo de exclamación que se mueve de aquí para allá. El primer corazón se encuentra atrapado en este signo. Para que no gastes municiones en romperlo, sólo párate donde indica la primera foto y cuando la burbuja pase sobre ti, después de intentar aplastarte, se romperá y liberará al corazón.







Al llegar a la segunda parte del nivel podrás observar cómo unos Shy-Guy se desplazan hacia la derecha en la parte del fondo. Si te quieres divertir un rato, puedes eliminarlos usando huevos o comiéndolos, sin embargo, existe una forma más fácil y rápida de eliminar a todos. En la nube pequeña que se encuentra a la derecha, está escondido un corazón que te da el poder de convertir a los Shy-Guy en la fruta de la suerte del día con sólo caer fuerte en el piso.



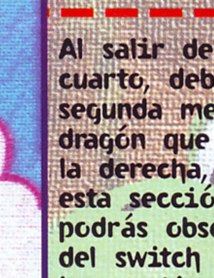




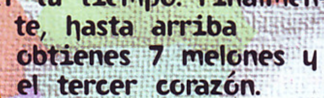
Regresa al lugar donde se encuentra la segunda media meta y entra en el tubo rojo. Al salir del otro lado encontrarás a Poochy. Además de revisar bien las nubes que forman el piso, cada una de las que se encuentran flotando tiene algo escondido, aunque no será tan fácil como subir a la nube y golpearla. Desafortunadamente salen unos abejorros que comienzan a molestar en cuanto tocas la nube. Para evitar problemas de maldiciones y malas palabras que pueden ocasionar el castigo de tu aparato y/o cartucho [sin mencionar controles y otro tipo de accesorios], te recomendamos colocarte debajo de una nube, exactamente en medio, para que golpees el piso [¡ojo!, no la nube] y salga el premio de la nube como si la golpearas a ella. El segundo corazón lo encuentras en esta misma zona, al golpear la cuarta nube de izquierda a derecha. Usa la técnica anterior para evitar problemas.







Al salir del anterior cuarto, debajo de la segunda meta está un enorme dragón que te llevará hacia la derecha, hasta el final de esta sección. Cuando vayas sobre él, podrás observar que desciende el ícono del switch rojo en un paracaídas. Derríbalo y activarás unas nubes que te conducen a una vasija en las alturas. Al salir a la nueva sección, encontrarás la meta número 3 y verás otro ícono que viene cayendo por la derecha. Pégale para activar las nubes que te ayudarán a subir. Mientras vas ascendiendo, te encontrarás con algunos melones en las nubes grandes y con más íconos que te servirán para extender tu tiempo. Finalmente, hasta arriba obtienes 7 melones y el tercer corazón.







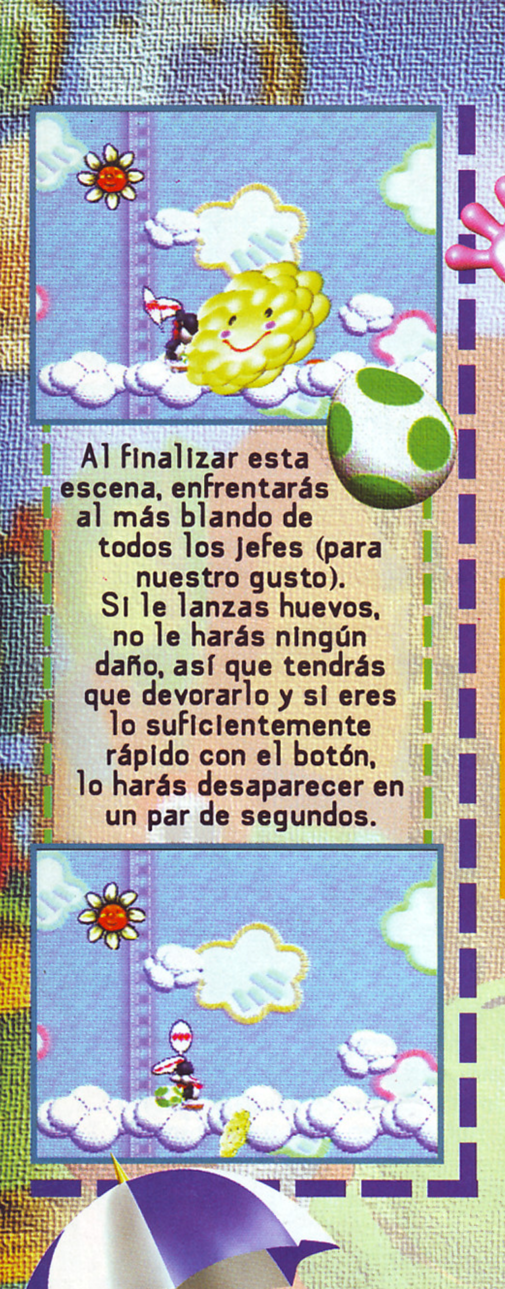
Al eliminarlos a todos de esta manera, recibirás 5 melones, los cuales pueden quedar perdidos entre tanta fruta del día. Para que no tengas problemas, sal de esta parte usando la vasija de la derecha para llegar a la 3a. parte del nivel. Despierta a la 2a. media meta y úsala para llegar a la primera.

Atraviesa los aires con el gusano verde de la derecha para llegar de nuevo a la segunda parte y ahora sí come los melones. Otra técnica más efectiva, es comer el corazón y caer de sentón mientras los Shy-Guy están en el fondo, para que los melones caigan al vacío.









Al finalizar esta escena, enfrentarás al más blando de todos los jefes (para nuestro gusto). Si le lanzas huevos, no le harás ningún daño, así que tendrás que devorarlo y si eres lo suficientemente rápido con el botón, lo harás desaparecer en un par de segundos.



A la derecha de donde empiezas, hay una flor que te ayudará a llenar tu energía.



Utiliza el resorte grande que está arriba en este mismo lugar y cuando estés en el aire, muévete hacia la derecha para alcanzar otro resorte igual a éste. Al usar el segundo resorte, llegarás a un piso de madera (no es precisamente piso, pero por cuestiones de espacio, le llamaremos así) donde hay un Shy-Guy azul. Desde aquí llega a la casita de la derecha y en la punta del techo rojo, encontrarás un par de monedas si caes fuertemente. Si te dejas caer por la derecha, abajo encontrarás otra casita de madera que, al igual que la anterior, esconde en su techo un melón.





Si continúas subiendo, encontrarás otro resorte grande. Al usarlo, podrás llegar a otra casita de madera que también tiene monedas escondidas en la punta de su techo. Déjate caer por el hoyo de la derecha y hallarás el primer corazón debajo de un resorte pequeño. A la izquierda del resorte grande que te ayudó a tomar el corazón, hay dos resortes muy delgados. Debajo de ellos, en la bola verde, hay un melón escondido.





De nuevo hacia la izquierda, hay un hoyo que te conduce al primer warp y a otro melón.

Regresa hacia donde estaban los dos resortes delgados y arriba de ellos hay un resorte grande. Al usarlo llegarás a una zona donde comenzarán a salir pajaritos amarillos [hay que tener cuidado con ellos]. Sigue subiendo y cuando llegues al segundo resorte grande, salta hacia la derecha y alcanzarás un 3er. resorte grande. De aquí déjate caer hacia la derecha para que llegues a donde está un melón y una flor que te convierte en huevo.

Usa esta flor para subir y cuando atravieses el primer piso, rompe el cascarón para que continúes subiendo por tu cuenta y llegues con el Shy-Guy blanco y a otro melón.

Continúa subiendo y encontrarás la salida a la siguiente sección. Antes de salir de aquí, sube un poco más y a la izquierda, existe otro melón dentro de un signo de interrogación. Revisa bien el camino que te lleva a la vasija, ya que en él hallarás un melón más en la segunda bola verde de madera.

En la segunda sección, hacia la derecha de la casita de madera con techo rojo, encuentras una pluma.
Por el momento no la uses y mejor llega a la parte de abajo para que encuentres el warp 2 y al huevo blanco que está a la izquierda, dentro de una burbuja que flota sobre el resorte grande.

Recuerda que si ya tienes a los otros Yoshis, no obtienes el huevo a menos que tengas capturado a algún Yoshi.



Al salir del bonus, usa la pluma de la derecha para atravesar del otro lado del precipicio y sigue el camino de monedas, ya que te guiarán hacia el 2o. corazón. Al final del recorrido podrás pasar a la siguiente sección.



Cuando estés volando sobre las plumas corres el riesgo de caer. Hasta abajo, existen partes donde puedes caer para salvar tu vida. Revisa bien, ya que hay 3 casitas de techo rojo que te dan monedas. Al final del viaje de la segunda pluma, encontrarás un signo de interrogación que hace aparecer a una vasija. Adentro encontrarás un bonus en donde tendrás que llegar a la meta antes de que el Chomp-Chomp se coma las frutas. Para que no pierdas tanto tiempo, sigue el camino que forman las monedas y cuando tengas que elevarte, hazlo con moderación.

En la tercera sección, cuando pases por donde hay 3 bolas con puntas encadenadas, te encuentras un mega-resorte: úsalo para saltar hacia la izquierda y puedas alcanzar el lugar donde está el último corazón.









El jefe de este nivel es muy extraño [como muchas de las creaciones de Miyamoto] y además tiene la particularidad de ser invisible. Para eliminarlo, dispara a donde veas que el fondo no se ve normal.



NIVEL 3

En este nivel hay que cuidarse constantemente de los Shy-Guy que se encuentran en el fondo, ya que te arrojan bolas de nieve.

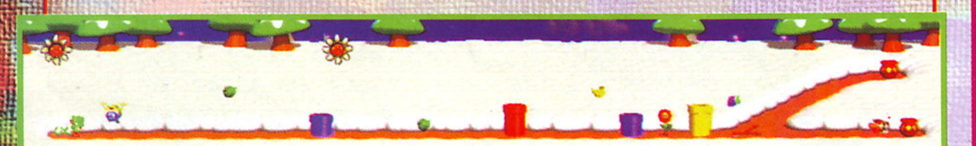




En la 1a. zona de troncos que se balancean en un pivote, arriba del tronco que está entre la sandía y la manzana, hay un signo de exclamación que te lleva al primer corazón. Después de esta zona, te toparás con 4 Shy-Guy. Si los eliminas de un solo huevazo, obtendrás un melón.



0 Al llegar a la siguiente sección de este nivel, van a comenzar los problemas, ya que las secciones se van a dividir en 2 caminos. El camino de Abajo te lleva a 1. El de Arriba te lleva a 2.



Casi al final de la 2a. zona de troncos, hay 9 bloques de piedra azul. El del centro esconde el primer corazón. Ten cuidado de no caer del tronco al estar disparando.

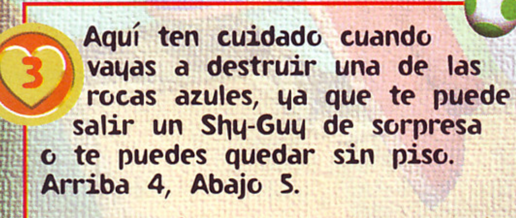
1 En esta zona, cuídate de las gaviotas que te arrojan bombas. El camino de Arriba te lleva a 3, el de Abajo a 0.





2 Cuando llegues a la zona donde están las piedras azules, sube en ellas y arriba podrás ver un signo de exclamación. Camino de Arriba 6, Abajo 5.





3 Aquí ten cuidado cuando vayas a destruir una de las rocas azules, ya que te puede salir un Shy-Guy de sorpresa o te puedes quedar sin piso. Arriba 4, Abajo 5.





4 Empuja la caja azul para que puedas alcanzar el signo de exclamación que está arriba de las monedas. Ahora vuela desde aquí hacia la derecha para seguir encontrando más signos y más melones. Luego empuja la caja hacia la derecha hasta que encuentres una bandera roja y te darán un melón. Arriba 5, Abajo Fin.





5 En esta parte hay más troncos que se balancean. Camino de Arriba 2, Abajo Fin.
Aquí las gaviotas te sirven para alcanzar 2 melones y el tercer corazón.



6 Entra al segundo tubo [el rojo] y encontrarás a uno de los dos Yoshis secretos. Arriba 0, Abajo 3.



NIVEL 4



Al principio verás que hay una rueda de madera. Finge que eres un hamster y sube en ella para que corriendo, la hagas avanzar [ten cuidado de no caer al hoyo que tiene]. Después de un rato comenzarás a oir a los pajaritos. Prepárate a hacer alto total, ya que saldrá una burbuja con un signo de interrogación que te da el primer corazón.

Ten cuidado con Lakitu, pues te atacará cuando estés en la zona de troncos. Cuando una de las bolas con puntas caiga sobre un tronco, afectará el balance de éste, así que ten cuidado.



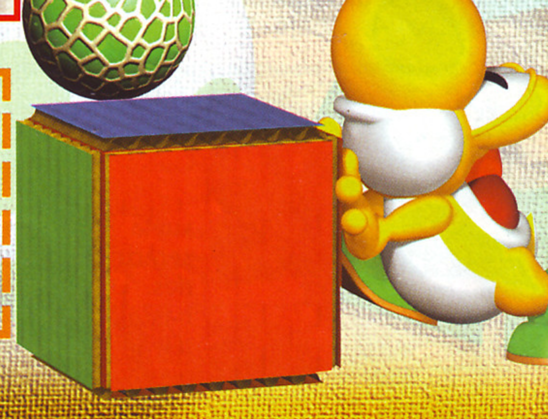
Usa la nube de Lakitu para ir hacia la derecha y encontrar una pared de piedras azules. Rompe la piedra de hasta arriba y obtendrás un melón.

Más adelante, después de romper una barrera de piedras azules, te saldrán 4 Shy-Guy. Elimínalos con un huevo y obtendrás un melón.



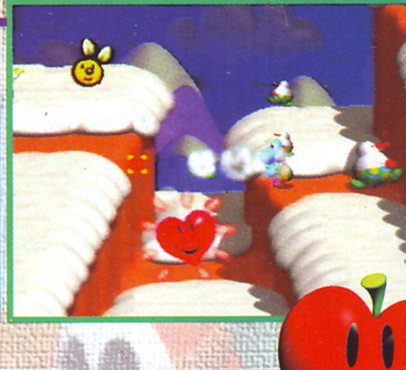


En la segunda sección, te vas a encontrar con dos gusanos que están dando vueltas en un pedazo del nivel.
Huele por esta parte y te saldrá un melón.



Más adelante te encontrarás con un grupo de pajaritos [de esos que te siguen y te sirven para disparar]. Utilízalos para romper los bloques de piedra azul que ocultan al segundo corazón.

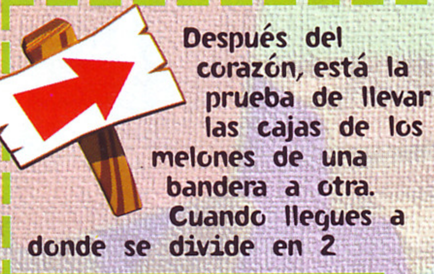






Continúa avanzando y cuando te encuentres con un tubo rojo [que está después de un grupo de piedras azules], un poco más adelante, podrás ver un signo de interrogación dentro de una burbuja. Rómpela y así obtienes el último corazón.

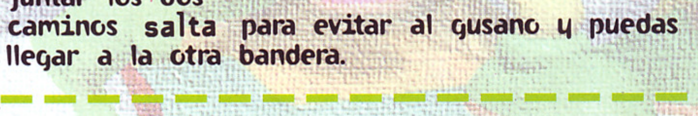
Después del corazón, está la prueba de llevar las cajas de los melones de una bandera a otra. Cuando llegues a donde se divide en 2



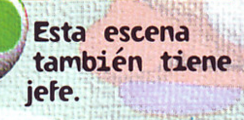




el camino, párate y deja que pase el gusano. Ahora corre y cuando se vuelvan a juntar los dos caminos salta para evitar al gusano y puedas llegar a la otra bandera.







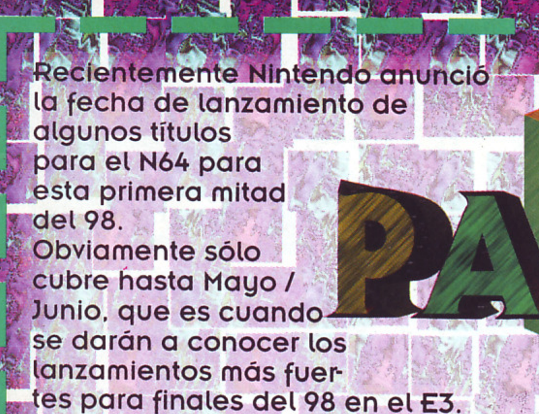
Esta escena también tiene jefe.

Para eliminarlo, tienes que comer las cosas que van cayendo y dispararle huevos en los labios para que se le hinchen.





Continúa en la próxima edición...



PAGINA 64

Recientemente Nintendo anunció la fecha de lanzamiento de algunos títulos para el N64 para esta primera mitad del 98. Obviamente sólo cubre hasta Mayo / Junio, que es cuando se darán a conocer los lanzamientos más fuertes para finales del 98 en el E3.

En esta oportunidad, le daremos una revisada a este título de la línea de "Nintendo Sports", que nos llamó mucho la atención, tomando en cuenta que pronto hablaremos sobre otras novedades que han sido desarrolladas para esta línea de juegos.



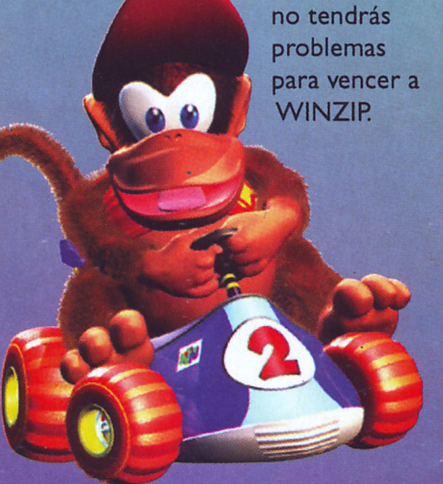
Este mes tenemos un análisis a fondo de un excelente juego de Basketball para el N64 (NBA in the Zone 98, de Konami), pero próximamente, Nintendo lanzará su propia versión del llamado "deporte ráfaga" para el N64. NBA Courtside es el nombre del juego de Nintendo y en verdad que es difícil hacer un comparativo entre los 2, pues ambos son excelentes, tienen la licencia de la NBA y traen a los jugadores originales de cada equipo.
A primera vista, la acción de NBA Courtside, es más rápida en su desarrollo que como lo es en el título de Konami.
Otro aspecto en el que también sobresale, es en lo gráfico, pues los personajes se ven un poco más definidos en sus movimientos y los escenarios se ven más "vivos" que en NBA in the Zone 98. Otra cosa que nos gustó de la versión preliminar, es que hay mucho "juego de cámara" sin necesidad de modificarlo en las opciones.
Es decir, cuando te preparas a lanzar un pase, la toma de la cámara se abre para que tengas una mayor oportunidad de ver a quién es al que le vas a lanzar el balón o también la toma se cerrará al momento de hacer un movimiento espectacular, como un "Dunk".
Algo que desafortunadamente no pudimos ver son las opciones. Como todo buen juego de deportes de Konami, NBA in the Zone está lleno de estas para editar, intercambiar y elegir modos de juego, sin embargo, no debemos esperar algo menos para NBA Courtside que lo que haya logrado Konami.
Seguramente muchos tendrán la duda de cuál de los 2 juegos es mejor.
Francamente es una decisión muy difícil, ya que ambos son extraordinarios.
La cuestión es que NBA in the Zone 98 ya tiene poco más de un mes en el mercado y este saldrá durante estos días, por lo que mucha gente, seguro ya adquirió el de Konami.
Para una mejor decisión, conoce estos 2 títulos, pues no nos atrevemos a recomendar uno en particular.



DIDDY KONG RACING

Para seleccionar al reloj TT como corredor extra, necesitas vencerlo en todas las pistas, pero es necesario que primero hagas que aparezca su fantasma, así que antes de entrar a cada una de las escenas, habla con TT y activa el TIME TRIAL, después entra a la escena y haz como mínimo el tiempo que indican las listas, con esto aparece el fantasma de TT. Ahora el siguiente paso es vencerlo. Te recordamos que justo antes de pasar por una de las flechas del suelo, sueltes el botón A y justo al pasar sobre la flecha presiones otra vez el botón A rápidamente y lo sueltes de nuevo, así logras que el turbo te dure más y si eres bueno al marcar el botonazo, sacas el turbo verde que es el mejor. Después de la pequeña aclaración, continuemos con el truco: ya que hayas vencido a TT en tooooodas las pistas (puedes verificarlo fácilmente: si al entrar a la escena tienes el ícono de TT, significa que ya venciste al reloj), ve a la pantalla de selección de escena y verás cómo TT ya está disponible para seleccionarlo, también lo puedes ocupar en la segunda aventura y como es el mejor corredor, no tendrás problemas para vencer a WINZIP.





DINO DOMAIN

Escena	Tiempo
Ancient Lake	1:07.00
Fossil Canyon	1:37.00
Jungle Falls	1:08.00
Hot Top Volcano	1:35.00

SHERBET ISLAND

Escena	Tiempo
Whale Bay	1:19.00
Crescent Island	1:39.00
Pirate Lagoon	1:34.00
Treasure Caves	1:10.00

SNOWFLAKE MOUNTAIN

Escena	Tiempo
Everfrost Peak	1:53.00
Walrus Cove	2:10.00
Snowball Valley	1:13.00
Frosty Village	1:44.00

DRAGON FOREST

Escena	Tiempo
Windmill Plains	2:22.00
Greenwood Village	1:46.00
Boulder Canyon	2:11.00
Haunted Woods	1:22.00

Space World

Escena	Tiempo
Spacedust Alley	2:12.00
Darkmoon Carverns	2:20.00
Spaceport Alpha	2:16.00
Star City	2:07.00





Probablemente los Tips de Bomberman 64, publicados anteriormente, te sirvieron para encontrar las 100 primeras tarjetas; si es así, es muy seguro que ya hayas descubierto la última escena y también es posible que estés atorado, pues es muy difícil, así que esperamos que este S.O.S. te sea de gran utilidad.



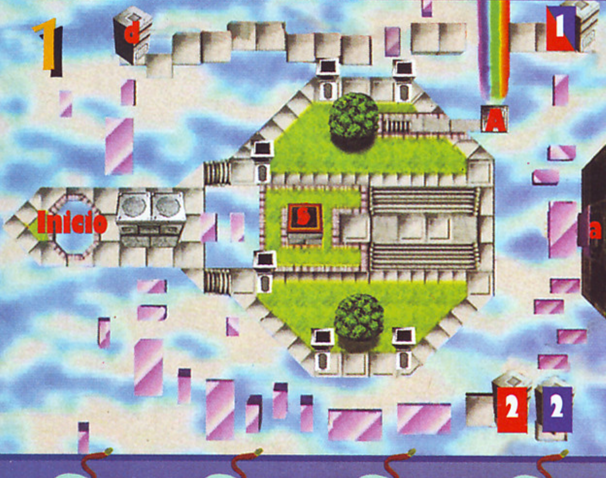
Rainbow Palace

Este mundo no es muy diferente a los demás en cuestión de Stages, pues de igual forma, cuenta con cuatro y como te podrás imaginar, los Stages nones los terminas usando la estrategia y los pares derrotando al jefe. Antes de empezar recuerda que, en cada Stage debes encontrar cinco tarjetas doradas y en los nones, las últimas dos las consigues al derrotar a 30 enemigos y terminando la escena antes del tiempo predeterminado.

Stage 1

Bien, este Stage cuenta con dos mapas, el 1 y el 2 (parece chiste, pero créenos que así es). Lo primero y más importante que debes hacer, es activar el switch que está en el mapa 1 en el punto marcado con una **-s-**. Para poder hacerlo, ve al mapa 2 entrando por el punto **A**, ahí toma un detonador y llena el ítem Bomb (si es que estás en Normal Mode, pues en Hard el detonador está en el punto **-d-**).









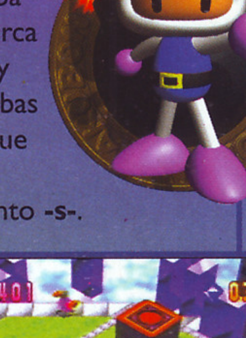
En el Stage 1-3, la tercera tarjeta dorada cambia de lugar en Hard, pero no es muy difícil encontrarla.







Regresa al mapa 1. Colócate cerca del punto **-a-** y acomoda bombas de tal forma que puedas llegar saltando al punto **-s-**.









En el punto **3** del mapa 2, podrás encontrar una tarjeta dorada. Como es la más fácil de obtener, te recomendamos tomarla antes de activar el switch.



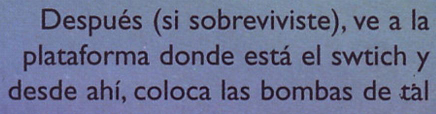
Ahora viene lo difícil. Después de activar el switch, desde la plataforma en donde está, lanza bombas del lado del arcoiris de tal manera que alcances las plataformas que están flotando (esto tampoco es chiste) y ya que estés ahí, avanza con ayuda de bombas hasta alcanzar el punto **1**, donde está la primera tarjeta dorada.











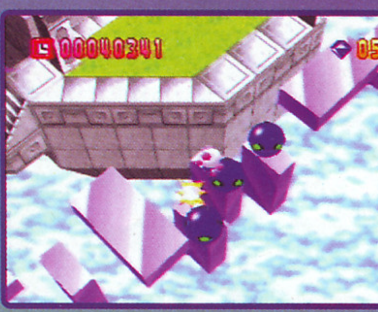
Después (si sobreviviste), ve a la plataforma donde está el swtich y desde ahí, coloca las bombas de tal manera que puedas llegar hasta la punta del pilar que está







al principio de la escena. Desde ese lugar tendrás que ir saltando por las plataformas moradas hasta llegar al punto 2, pues ahí esta la segunda tarjeta.







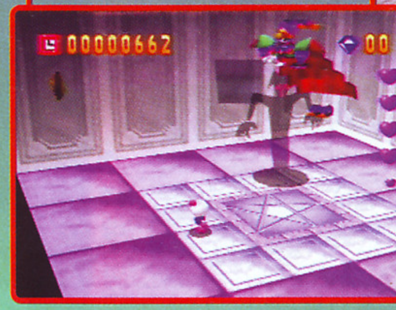


Como seguramente ya te convertiste en todo un experto rifándote la vida, ya no hace falta explicarte cómo tienes que llegar al punto **-a-** para terminar la escena.



Stage 2

Para derrotar al Spellmaker, tendrás que hacer explotar las bombas en su sombra.









Una tarjeta la obtienes al destruir su capa. Si no tienes detonador, la forma más segura de dañarlo es haciendo explotar las bombas cuando asoma la cabeza por el piso. Tú puedes hacer que se "sumerja" en el piso si le lanzas una súper-bomba al cuerpo.



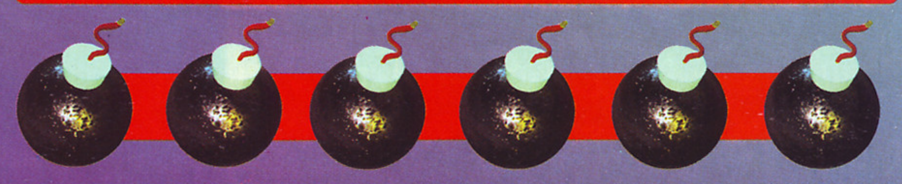


Si utilizas la misma técnica, destruirás su máscara y así obtendrás otra tarjeta dorada.





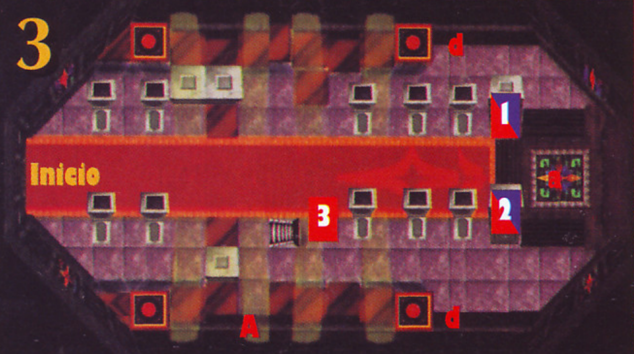
Cuando la sombra trate de agarrarte, explótale una bomba para obtener otra tarjeta. Para saber cuándo te va hacer este ataque, pon mucha atención en el naipe que saca y así podrás anticipar éste y otros ataques.





Si te fijaste bien, al principio te dieron una tarjeta dorada; bien, si consigues conservarla hasta que hayas derrotado al Spellmaker, no tendrás problemas, pero si te la roba ya no la podrás recuperar. La tarjeta te la roba cuando te hace el ataque de lanzar ítems. Lo que no debes hacer es, ni darle la espalda, ni acercarte mucho (si quieres, puedes tomar los ítems después de que se haya ido la máscara), sólo así podrás obtener las cuatro tarjetas y la quinta, desde luego, es por tiempo.

Stage 3



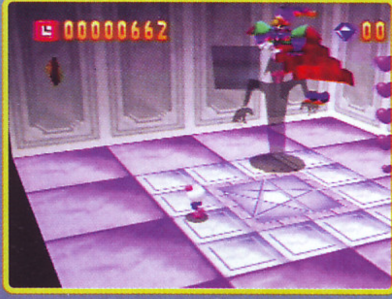
Este Stage también es muy pequeño, pero su dificultad es lo que lo compensa. En el primer mapa no tendrás ningún problema para encontrar las tres tarjetas doradas, las cuales están en los puntos **1**, **2** y **3**, además de que es fácil encontrar el detonador (punto **-d-**).





Lo que sí te va a costar trabajo, es activar los cuatro switches que están en cada esquina del mapa 3. Para poder alcanzar estos switches, necesitarás el detonador. Primero activa los que están del lado de la pared de la entrada **B**. Pon un par de bombas en la escalera para que así alcances la plataforma.

Ahora coloca súper-bombas sobre las demás plataformas, para que llegues saltando hasta el switch.





Usando la misma técnica, llega al switch que está en el otro extremo.









Para alcanzar los switches de enfrente, no debiste... bueno, no importa. No debes destruir los pilares que están justo a un lado del switch que está pegado a la pared, para usarlos de escalón. Desde la plataforma de enmedio, acomoda las bombas de tal forma que llegues a la punta de los pilares. Ya que estés ahí, lanza una súper-bomba al hueco que está pegado a la pared, colócate en la plataforma de la derecha y detona las bombas, menos la última. Ahora lanza una súper-bomba al switch y así llegarás a éste.



Stage 4



Por fin llegaste al último Stage de este juego y será Sirius quien te dará la bienvenida en esta ocasión. El, además de poner bombas, volará disparándote con un láser y se mueve muy rápido.

Si te llenas de Bomb y tomas un corazón en cualquier otro Stage, te será muy útil para poder ganar.

Utiliza de nuevo la misma técnica para activar el último switch.

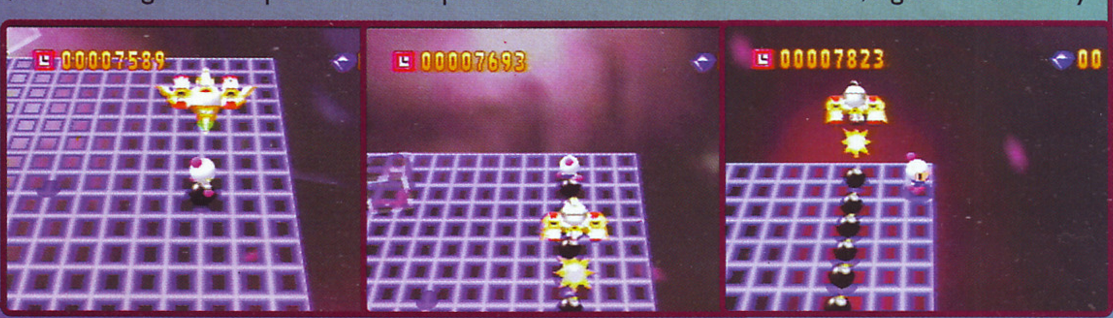


Cuando hayas activado los cuatro, dirígete a **-a-** para concluir la escena.

Tienes sólo 10,000 de tiempo para acabar con él y obtener una tarjeta dorada, sin embargo, no debes derrotarlo con explosiones, sino sacarlo de la plataforma... tienes dos opciones, una es pateando una bomba y cuando esté mareado, cargarlo y arrojarlo fuera.



Otra forma es, cuando regrese a la plataforma después de haber atacado con el láser, sigue su sombra y cuando sepas en dónde va a aterrizar, has un camino de bombas para que rebote hasta quedar fuera.



Si lo derrotaste antes del tiempo predeterminado, te darán una tarjeta y Regulus, el subjefe de White Glacier, llegará para destruir el Omni Cube y pelearás junto a él contra Sirius.

Para obtener una tarjeta, tienes que darle un súper bombazo a la cabeza de Sirius.





Otra tarjeta la obtienes cuando dañas a Sirius con la explosión de una súper-bomba.

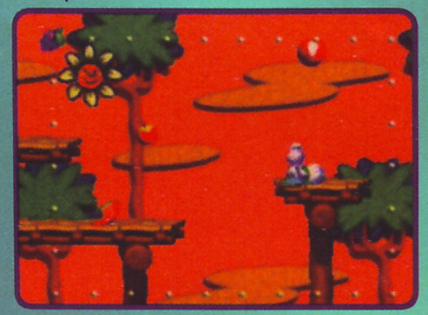


Las últimas dos te las dan al derrotar a Sirius, una es por tiempo y la otra te la dan si Regulus no queda fuera de combate, así que tendrás que defenderlo, además de defenderte a ti mismo.



YOSHI'S STORY

Aquí tenemos un truco para este entretenido juego. Mientras estés jugando, presiona los botones L, Z, A, B al mismo tiempo, para que Yoshi sea eliminado al instante. Es la manera más rápida de empezar de nuevo la etapa si comenzaste mal.





PRACTICE MODE PARA 2 JUGADORES. Como bien sabes, en el modo de "Práctica" tú practicas tus movimientos (¡seguro que no se te había ocurrido algo así!). Ahí tu "compañero" es un extraño Dummy con un simpático letrero en su espalda, pero existe una forma de que 2 jugadores puedan entra ahí de manera simultánea.



En la pantalla del título del juego, señala la opción de Practice y entonces presiona simultáneamente Start en el control 1 y 2. Si lo haces bien, irás a la pantalla de Seleceeión de Personaje y los 2 jugadores podrán elegir a sus personajes, para así llegar a la pantalla de práctica. Como sabes, en ese modo no hay barras de energía, así que podrán pelear por tiempo indefinido.

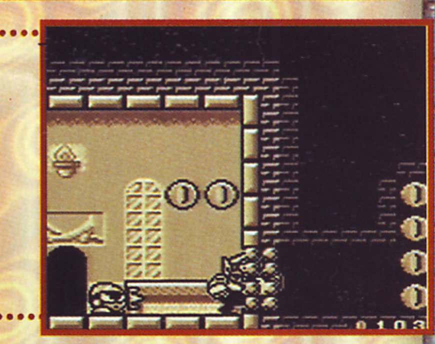




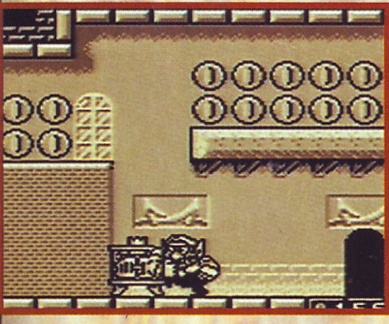
Este es un título con el que te sientes entre las nubes y es que todo comienza cuando entre las nubes, aparece la isla donde se desarrolla el juego, pero antes recordemos que éste es la secuela de la primera versión para el Game Boy, pero también hubo una para el Virtual Boy (que por cierto está bastante bien), pero esta nueva versión cuenta con muchas más cosas que lo hacen atractivo para los fanáticos de los juegos tipo Mario. Por otro lado, si eres un afortunado en contar con un Super Game Boy, luce mucho en la televisión, además de que cuenta con varios tipos de marcos especiales, muy adecuados a las escenas.

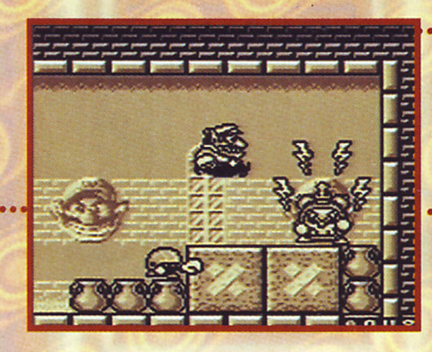


Mientras al avaro de Wario duerme, es robado sin percatarse y así comienza tu aventura. En esta escena te das cuenta de que todo el juego cuenta con un sinnúmero de pasajes secretos, donde necesitas hacerle caso a tu sexto sentido de videojugador y si sospechas algo, será mejor que lo pruebes o de lo contrario te puedes perder de unas buenas monedas.

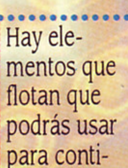


Pero Wario también cuenta con ciertos objetos que puede empujar para alcanzar lugares más altos.

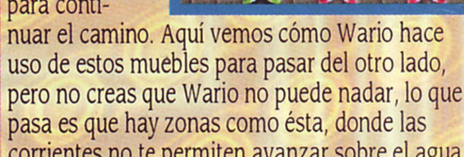




Al eliminar al molesto reloj, la escena está terminada, pero te aseguro que regresarás y mejor continúa leyendo porque falta bastante.



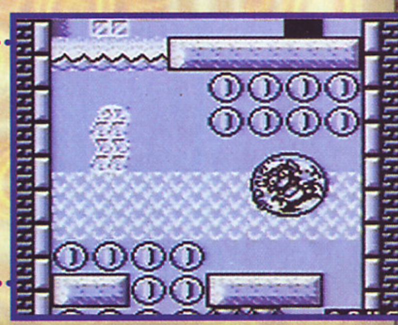
Hay elementos que flotan que podrás usar para continuar el camino. Aquí vemos cómo Wario hace uso de estos muebles para pasar del otro lado, pero no creas que Wario no puede nadar, lo que pasa es que hay zonas como ésta, donde las corrientes no te permiten avanzar sobre el agua.



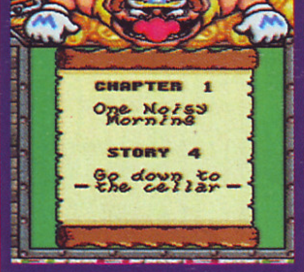
En esta escena, el objetivo es llegar hasta la llave para cerrarla, lo logras golpeándola.

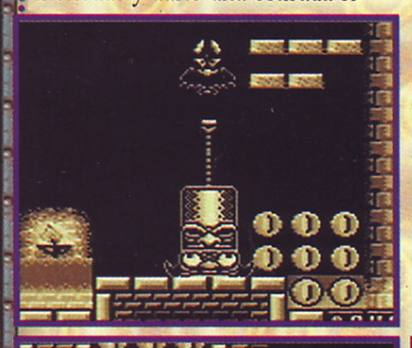


Hay cosas que a primera vista parecen perjudiciales, pero más adelante te das cuenta que son indispensables, como esta burbuja, que necesitas dejarte encerrar en ella para poder pasar la zona de la corriente.



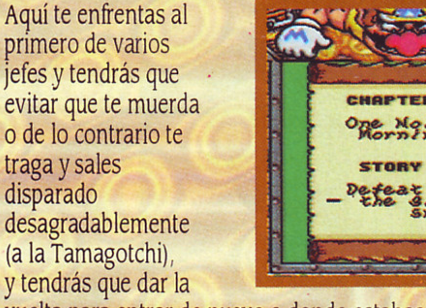
Como te darás cuenta, Wario sufre una plana transformación, la cual es contrarrestada con una gota de agua que seguramente encuentras cerca de donde te aplastan, ya sabes, no pueden faltar goteras, pero tampoco los murciélagos que normalmente te agarran para elevarte, quitarte monedas y darte una estirada si vas aplastado, esto de estar así, tiene algunas ventajas, como la de caer lentamente como si fueras una hoja y además entras por huecos que normalmente no puedes, también evitas caer en hoyos como el que se ve en la foto, gracias a que aplastado, eres más ancho.





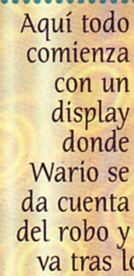


Aquí te enfrentas al primero de varios jefes y tendrás que evitar que te muerda o de lo contrario te traga y sales disparado desagradablemente (a la Tamagotchi), y tendrás que dar la vuelta para entrar de nuevo a donde estabas con el jefe. Con esta mecánica, no podrás cometer ningún error, de lo contrario, tendrás que someterte a los que anteriormente te dijimos, darte un molesto viaje de regreso. Por cierto, aquí es la segunda escena donde se divide el camino.

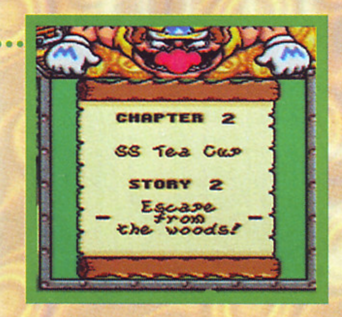




Aquí todo comienza con un display donde Wario se da cuenta del robo y va tras los ladrones.



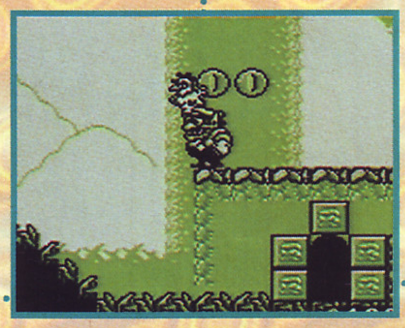
Hay zonas donde puedes entrar dudoso, como aquí donde no vas a encontrar la forma de entrar por el lado derecho, ya que ahí sólo es la salida, por cierto, ves a Wario un poco mareado por el enemigo que está a un lado, en ese estado se tambalea y no puedes controlarlo bien. además de que con el botón B puedes lanzar unos eructos mortales para quien lo toque y sólo cayendo en el agua se normaliza la situación.



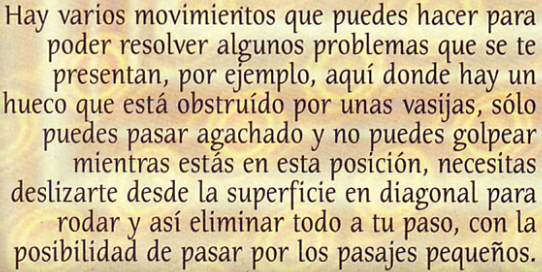


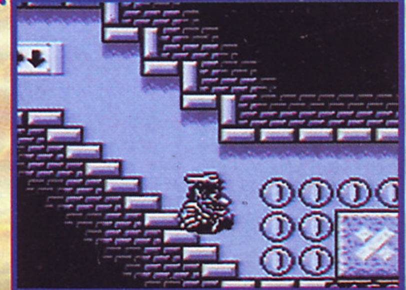
Lo que tienes que hacer en esta escena es recuperar a la gallina, para después llevarla a su nido, pero antes debes limpiar el camino para facilitar las cosas, ya que si sueltas a la gallina se escapa.

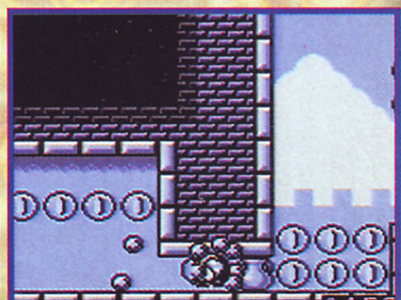




Hay varios movimientos que puedes hacer para poder resolver algunos problemas que se te presentan, por ejemplo, aquí donde hay un hueco que está obstruído por unas vasijas, sólo puedes pasar agachado y no puedes golpear mientras estás en esta posición, necesitas deslizarte desde la superficie en diagonal para rodar y así eliminar todo a tu paso, con la posibilidad de pasar por los pasajes pequeños.





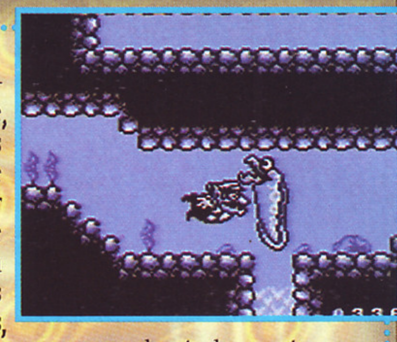




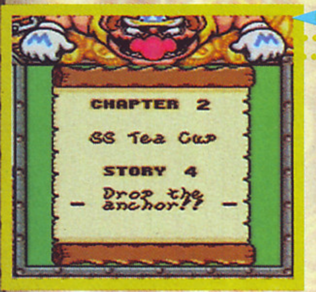
En esta escena tienes que hacer uso de las gaviotas para llegar a ciertos lugares, pero el problema es el peso de Wario, por lo cual



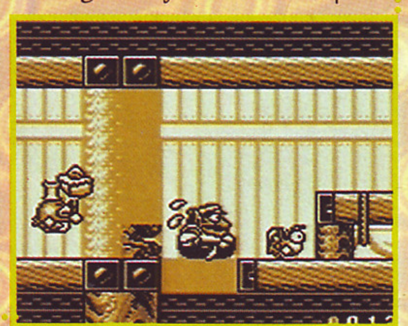
la gaviotas sólo te sostienen un instante y tú necesitas saltar rápido para llegar a la orilla.



Normalmente, tienes que cuidar que no te atrapen estos enemigos, porque te arrastran hacia la corriente y te regresan (pero no siempre es así), ya que si no encuentras algo, puede ser que estos enemigos te ayuden.

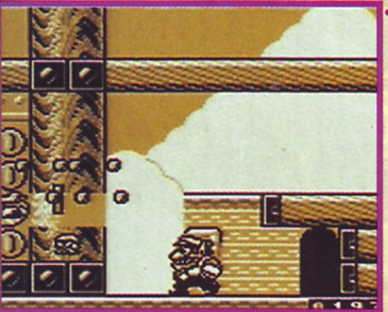


Aquí, nuestro personaje Wario que ya está bastante gordo, prueba lo dulce de estos enemigos que te lanzan pasteles y obviamente engordas y hasta sudas, pero sólo así rompes ciertos bloques y puedes encontrar lugares secretos o simplemente seguir avanzando por la escena, el efecto te dura sólo un momento, pero necesitas estar en movimiento para quitarte lo obeso.

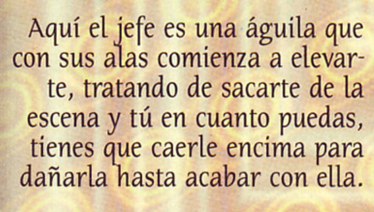




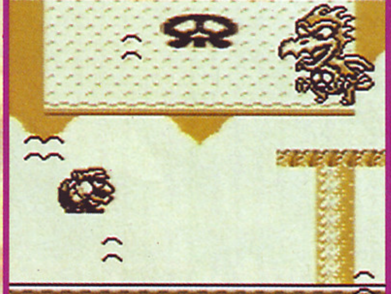
Hay ocasiones en que tus enemigos pueden ser muy útiles para alcanzar lugares altos, como en este caso, donde te tienes que traer uno de ellos, para después utilizarlo como trampolín y alcanzar las monedas.

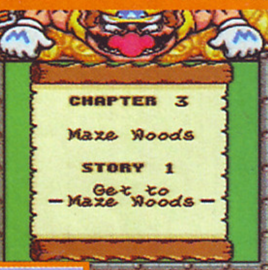


En el transcurso del juego, hay varias partes donde sólo lanzando a un enemigo, puedes romper ciertos bloques, como se muestra en la foto, por lo cual no es recomendable eliminar a todos los enemigos al comienzo, primero revisa si no necesitarás de alguno.



Aquí el jefe es una águila que con sus alas comienza a elevarte, tratando de sacarte de la escena y tú en cuanto puedas, tienes que caerle encima para dañarla hasta acabar con ella.



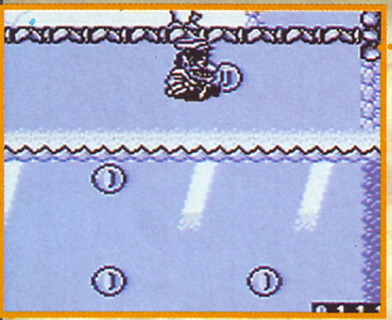


Y ahora Wario se auxilia de este búho para alcanzar lugares a los que sólo volando puedes llegar, pero te tienes que ir cuidando de los enemigos, para lo cual tú tienes el control del vuelo.

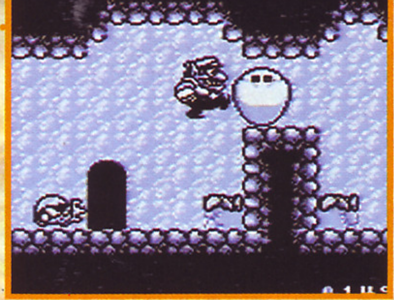




Y ya que estamos con este jefe, como que le da un aire al jefe de Legend of Zelda: Link's Awakening llamado Evil Eagle, por si no lo recuerdas, aquí te ponemos una foto, ¿o tú que piensas?



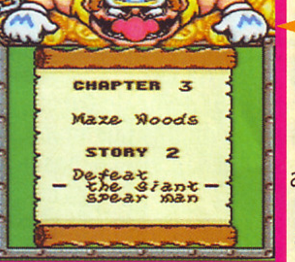
Más adelante te encuentras con unos peces muy pescadores, ya que ponen la carnada perfecta para Wario ¡claro monedas! (bueno una moneda pero es suficiente), esto de que te pesquen te puede servir para llegar a nuevos lugares.



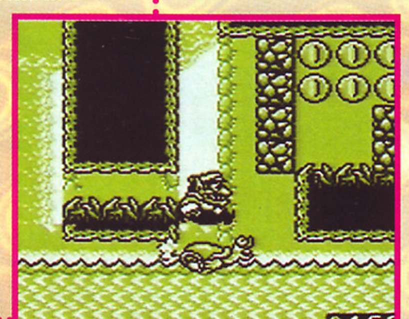
Estos enemigos no te dejan pasar y sólo eliminándolos con otro enemigo puedes avanzar.

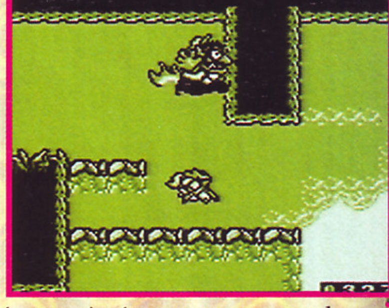


Y continúan las similitudes con otros juegos y ahora es el turno de uno muy nuevo, se trata de Yoshi's Story, observa a este enemigo, que al igual que en Wario Land II, no te deja pasar, ha de tener trauma de guardia.



Además del búho, hay otros animales de los que Wario echa mano para ayudarse, como aquí, con esta tortuga puedes avanzar sobre el agua, ya que de lo contrario la corriente se lo impedirá, sólo que tienes que ir avanzando a un ritmo constante, de lo contrario se irá.

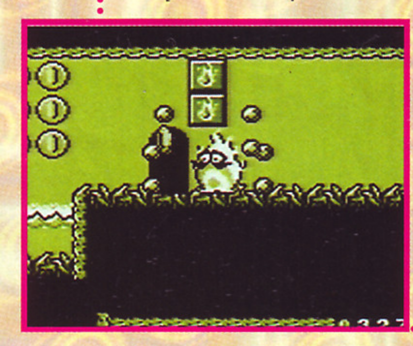


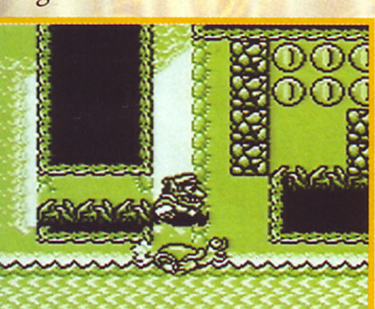


Ya en esta escena el uso de los enemigos que te queman es mucho más continuo, así que tienes que valerte de ciertas técnicas, porque cuando te queman no puedes detenerte y por lo tanto tienes que rebotar en algún lugar para evitar caer y así permanecer en el área que quieres para que cuando ya seas una llama, puedas abrir camino en los bloques especiales.

Aquí tienes varias rutas pero debes entrar girando para accesar en los huecos, necesitas saltar en el momento justo, ya que sólo así llegas a la salida de esta escena.

CHAPTER 3
Maze Woods
STORY 3
Through the thorny maze!!



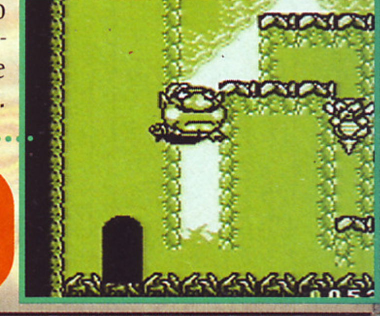


Una vez más tienes que ayudarte con este búho, pero el camino no es nada fácil, porque hay estrellas por todos lados, además hay enemigos que se mueven de lado a lado o giran y necesitas ir esquivando todo a tu paso.



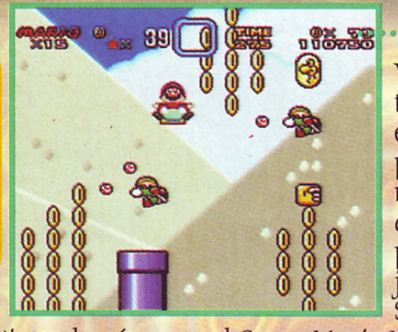


Aquí tienes que ser víctima de las púas de estos enemigos, para que se hinche tu cabeza y puedas elevarte, así alcanzas lo que normalmente no puedes.

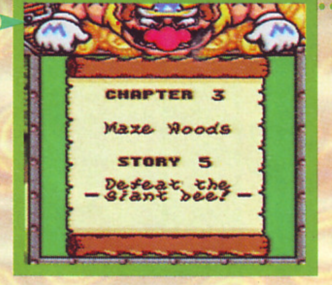


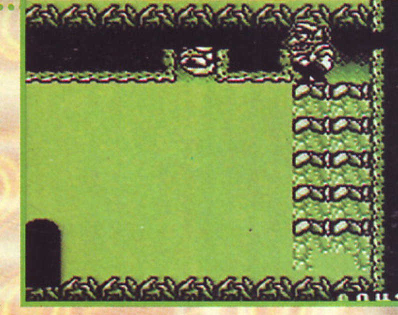


Y ya que estamos con el búho, en esta foto te recordamos uno de los mejores juegos: Super Mario 64 y es que ve la forma en la que se cuelga Mario del ave, Wario se cuelga de manera muy similar.



Y ya que tenemos esta foto, por qué no recordamos el primer juego del Super Nintendo, sí exacto el Super Mario World y a Mario se le infla la cabeza como globo, de similar manera se le pone la cabeza a Wario cuando lo pican ciertos enemigos.



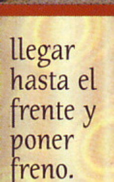


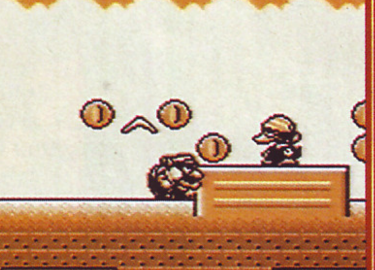
A veces no creas todo lo que ves y mejor verifica antes de salir, como en esta parte donde a simple vista hay pasto en todo el suelo, pero como te puedes dar cuenta en la foto, hay huecos y si pasas caminando apenas y lo notas.

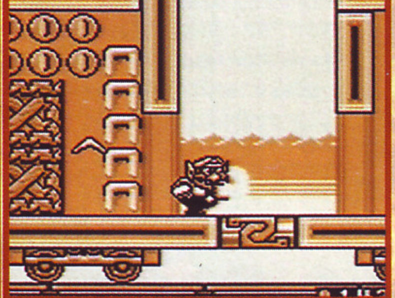
El jefe de esta escena es verdaderamente un dolor de cabeza y más por sus ayudantes que mucho estorban y no te dejan en paz hasta que los eliminas.



Aquí la escena es un tren en el que avanzas tanto por dentro de los vagones como por arriba de éstos, dependiendo el caso, hay lugares donde sólo llegas por arriba del tren y por eso tienes que ir buscando, claro que arriba el viento hace que tengas un poco de resistencia al avanzar, el objetivo en esta escena es detener el tren, para lo cual tienes que llegar hasta el frente y poner freno.



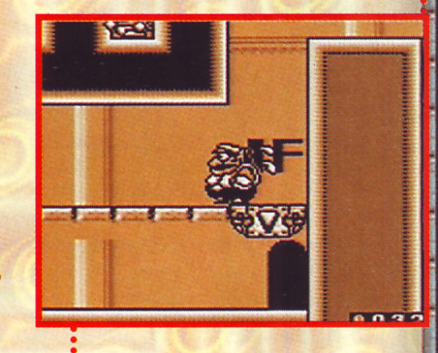






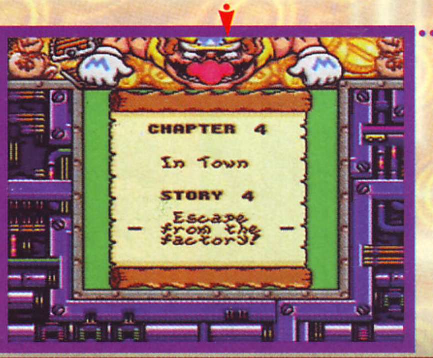


Aquí tienes que hacer buen uso de tu cambio de peso para bajar por ciertas plataformas y además, aquí ya tienes que poner en práctica todas tus habilidades como nadar, transformarte en flama, etc. para continuar tu camino.





El tesoro de esta escena tiene toda la pinta de ser la ocarina, pero aquí te damos algunos tesoros más para ver si reconoces algún otro, como ves esto de los tesoros con motivos de otros juegos ya lo utilizó Kirby Super Star.

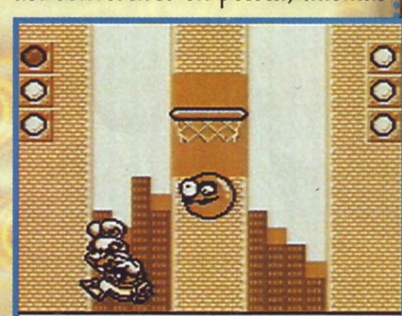


En esta escena lo que buscas puede estar oculto detrás de los bloques, necesitas

Cuando caes con fuerza, puedes eliminar los enemigos o destruir los bloques, pero además haces temblar la pantalla, lo cual puede ser útil para sacar a un enemigo de su escondite como se ve en la foto.

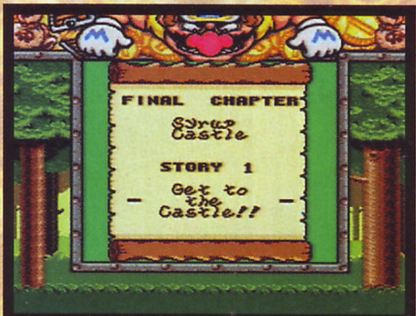


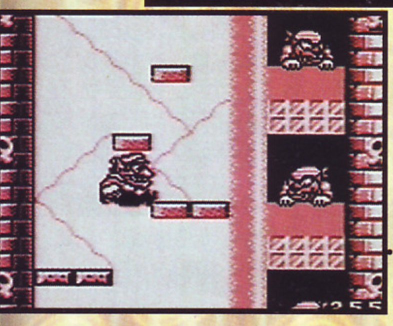
El jefe de esta escena es todo un Jordan y compites contra él para ver quién aplasta a quién y así convertirlo en pelota, además tienes que encestar, el que haga tres puntos gana pero como ves en la foto, a Wario no le fue muy bien.





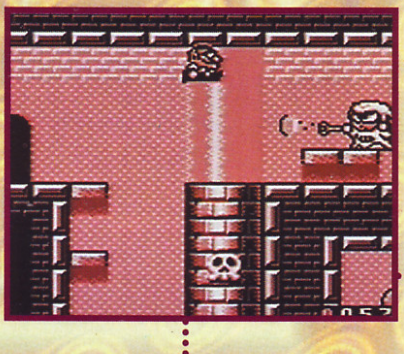
En esta parte tienes que ir esquivando los botellazos de los enemigos que están en las ventanas, pero al ir saltando en las plataformas, lo tienes que hacer rápido, porque las obscuras se caen en cuanto las tocas.







Aquí Wario puede ser aplastado por estos enemigos que lo hacen acordeón (literalmente) y andas rebotando por ahí un buen rato y sólo tienes control hacia los lados.



Este enemigo (que más bien son dos), te transforma en Wario pequeño como en la primer versión, con lo que puedes avanzar por los huecos pequeños y para recuperar tu forma normal, necesitas tocar el agua.

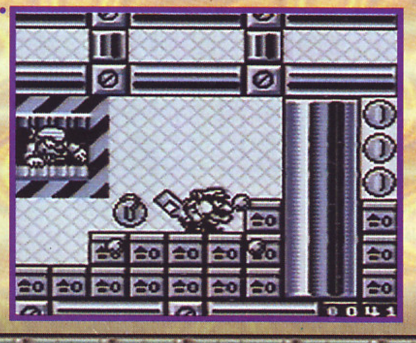


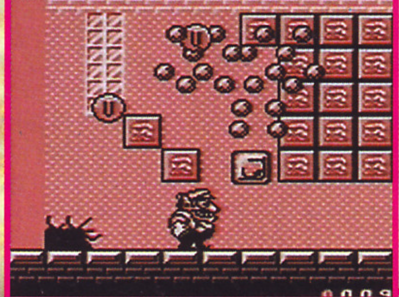


Hay ocasiones en las que los enemigos es mejor no eliminarlos y utilizarlos como medio de transporte o protección, como en este caso donde vas rebotando en la rata.

En todo el juego hay estos switches que activan o desactivan varios elementos como bloques, bandas móviles, iluminación, etc.

destruirlos, pero tienes que buscar el momento adecuado o simplemente eliminar a los enemigos que te molestan y ya después, con calma, buscar detrás de los bloques.

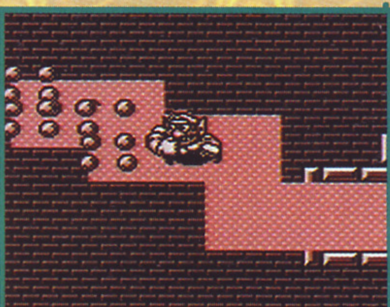




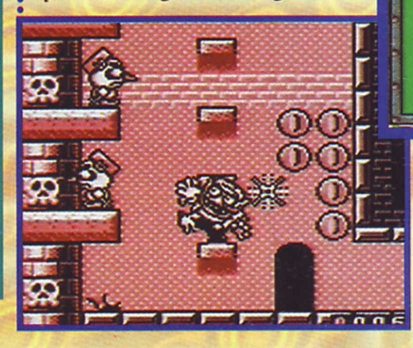
Estos bloques transparentes los puedes cargar y utilizar como si fueran enemigos, para abrirte camino.



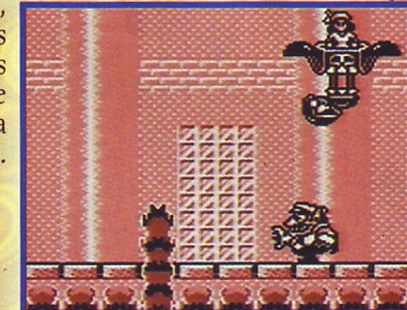
En esta escena, todo está oculto detrás de las paredes, para lo cual, tienes que destruir cuanto lugar sospechoso veas, detrás puede estar la puerta de la salida o simplemente unas monedas extras.



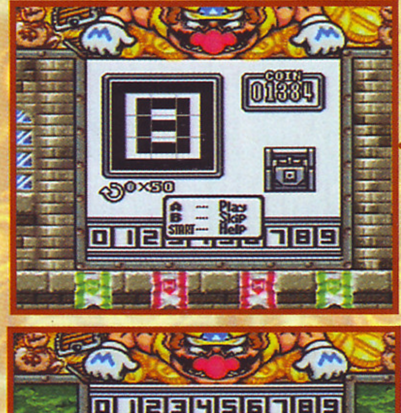
Estos enemigos te congelan y te deslizas hasta chocar con la pared arrasando con todo a tu paso, además si quieres cargar enemigos de gran tamaño como éste, te cuesta más trabajo y por lo tanto tardas más en levantarlo.

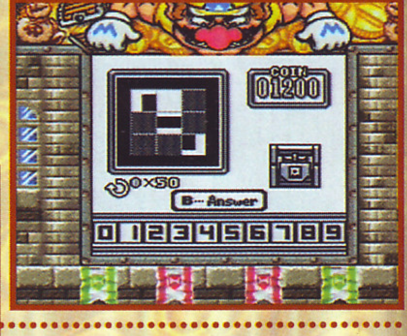


No será la primera vez que te enfrentes a este jefe que cuenta con maquinaria más elaborada para atacarte, así que debes ejecutar varios tipos de técnicas según te vaya atacando para eliminarlo.



Al final de cada escena, puedes jugar a adivinar el número, en lo que son las primeras escenas cada vez que quieras destapar uno de los cuadros te costará 50 monedas, pero después de terminar el juego parcialmente la primera vez, la mecánica cambia y ahora si seleccionas jugar, el marcador de las monedas disminuye constantemente hasta que presionas el botón B para responder qué número es, o sea que la presión es mayor.

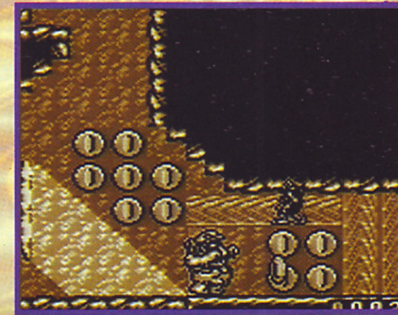




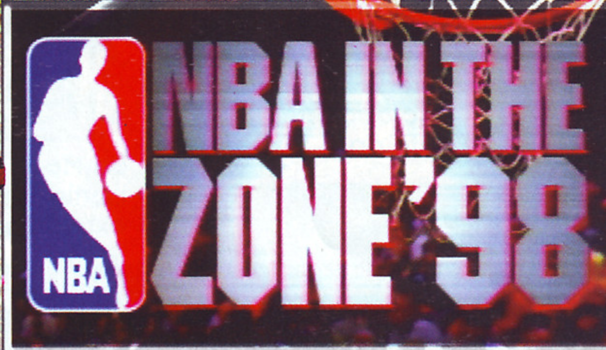
Aquí vemos a Wario transformado en Zombie por el enemigo y sólo los rayos del sol que entran por la ventana lo normalizan, además sólo convertido en Zombie, Wario puede caer atravesando cierto tipo de piso y no lo daña nadie.



Ya para terminar este artículo, te diremos que el juego no cuenta con vidas, ya que nunca eres eliminado, sólo te restan monedas cuando te tocan o te regresan cuando estás con el jefe, pero en sí nunca vas a perder una vida como pasa con otros juegos, así que aquí te preocupas más por las monedas (ya sabes la avaricia de Wario), pero eso no es todo, el juego desde el comienzo al primer final te da la impresión de ser lineal como la versión anterior (pero para nada), ya que al terminarlo te das cuenta que sólo tienes el 50% y ahora nuevamente comienzas, pero en la escena que quieras para revisar qué es lo que te faltó y buscar las rutas alternas que te llevan a recorridos extras que tienen su propio final y es como si fuera la otra mitad del juego en cuanto extensión y recuerda que lo que te mostramos, tan solo es una revisión rápida de lo que sería la mitad, porque las rutas alternas te las dejamos a ti. Además conforme avanzas en las nuevas rutas, van aplicando nuevas cosas o combinaciones de enemigos que enriquecen el juego.







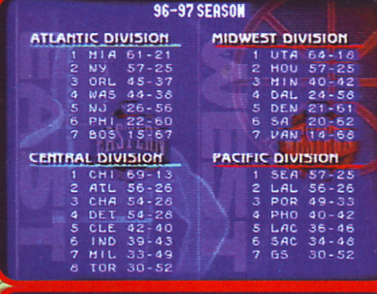
INTRODUCCIÓN

El jugador del equipo contrario se ha apoderado del balón y se dirige a gran velocidad hacia el área de nuestro equipo y sólo queda el bueno de Dennis Rodman para detenerlo; éste le conecta un buen punch, le roba el balón y se prepara para dar rápidamente un pase, inmediatamen... ¿¡qué!? ¿¡marcaron foul!?...

Quedan 2 segundos en el reloj. Kemp tiene el balón y está en la mitad de la cancha del equipo contrario; con la pura intención de lucirse, pretende hacer el disparo desde el otro extremo de la cancha, así que se regresa, se dispone a tirar con sólo 10 centésimas en el reloj y... ¿¡qué!?, ¿marcaron violación de terreno?, ¿por qué?.

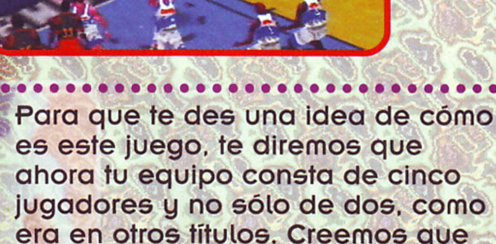






NBA in the Zone es un nuevo título basado en el popular deporte ráfaga; está programado por Konami y vale la pena que lo analicemos. Tal vez el principio de esta introducción te pareció un poco raro, sin embargo, sí tiene razón de ser, pues al jugarlo nos dimos cuenta que es muy diferente a varios del mismo género que han aparecido últimamente (a partir de NBA Jam). La verdad ya nos habíamos acostumbrado al modo de juego rudo, sin estrategias y sin reglas, pero NBA in the Zone tiene casi todas las características reales de este deporte, lo cual lo hace un poco más complejo, pero no menos divertido.









Para que te des una idea de cómo es este juego, te diremos que ahora tu equipo consta de cinco jugadores y no sólo de dos, como era en otros títulos. Creemos que con este único dato, la mecánica del juego cambia completamente, pero aún así hay muchos factores adicionales que le dan un toque diferente; es más, veamos las opciones para que comiences a conocerlo mejor.

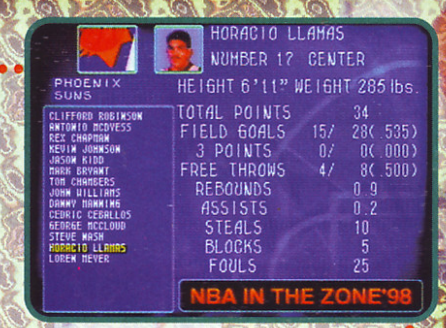
En el Main Menu podrás elegir una de las cuatro opciones que te dan.



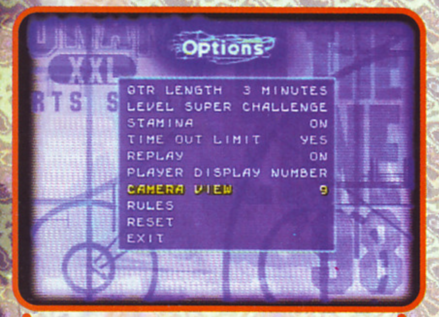


En Mode escoges qué tipo de partido quieres jugar, de exhibición, Playoffs, All-Star o de temporada, además de que podrás ver el status de todos los jugadores, los horarios de los partidos e información general de los equipos.

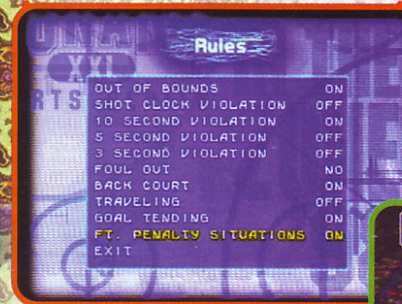


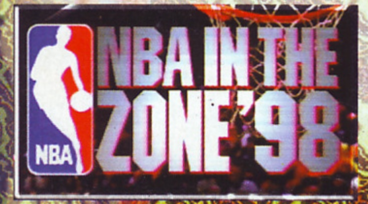






En Options podrás modificar el formato del partido; puedes cambiar el tiempo que va a durar cada cuarto, el nivel de dificultad, la perspectiva de la cámara, etc., además está la opción de Rules. En éstas activas o desactivas las reglas del partido, pero créenos, si dejas todas activadas es muy divertido.









En Game Config, cambias la configuración de los botones y el sonido.

Si tienes guardado algún avance en tu Controller Pak, podrás darlo de alta en la opción Load.

Pues bien, ahora echémosle un ojo a los modos de juego.



En Exhibition podrás elegir a uno de los 28 equipos que están disponibles para jugar un partido de exhibición. Esta opción es buena para que te acostumbres al game play o para que practiques algunas jugadas en equipo. Esta es una buena oportunidad para decirte que todos los equipos de la NBA están presentes junto con todos sus jugadores (desgraciadamente Michael Jordan no aparece, pero sí los programadores decidieron incluir a muchas figuras latinas que juegan en las ligas internacionales).







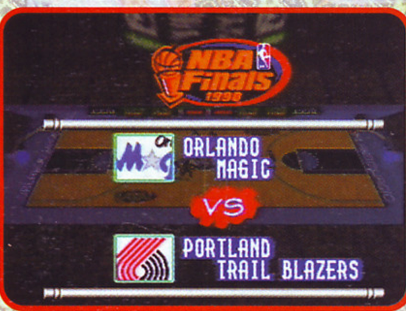


Playoffs

En Playoffs puedes jugar la parte final de la temporada. A esta etapa se supone que clasifican los mejores equipos de cada conferencia (ya sea del Este o del Oeste) y pasarán por un proceso de eliminación hasta que al final queden los dos mejores. Aquí podrás elegir el número de partidos que quieres jugar con cada equipo (de uno a siete).











Season



El modo de juego que es más interesante, pero sin duda el más largo de todos, es el de Season. En éste jugarás una temporada de partidos (tú puedes escoger cuántos: 28, 56 y 82).





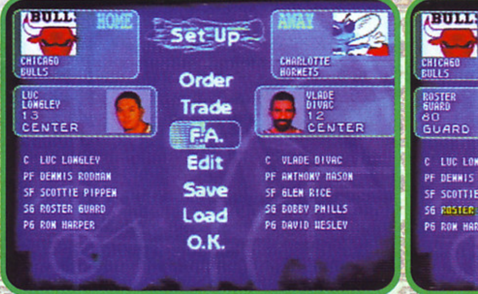
En realidad lo único que debes hacer es ganar la mayor cantidad de juegos que puedas, para poder pasar a la fase de Playoffs y así obtener el campeonato.



All-Star

En All-Star jugarás con un equipo creado con los mejores basquetbolistas de cada conferencia en un partido más o menos amistoso.

Antes de empezar un partido en cualquiera de sus modalidades, podrás hacer algunos cambios en la pantalla de Set Up.





Aquí podrás establecer la alineación titular de tu equipo. También podrás intercambiar jugadores entre los equipos (si lo haces en Season, decides cuánto tiempo quieres que dure este intercambio). Además puedes crear a un jugador especial con toda la habilidad que quieras. Todos estos cambios los puedes guardar o dar de alta gracias a tu Controller Pak (el cual utiliza 123 páginas).



Ya la hicimos mucho de emoción, así que vamos a decirte qué tal se juega NBA in the Zone.



Para controlar bien a tus jugadores, usarás siete botones y el control stick y los movimientos que realizarán, cambiarán dependiendo de si tienen el balón o no.



Cuando tienes en tu poder el balón podrás enganar, pivotear, zigzaguear (ese movimiento te sirve para escapar de situaciones comprometedoras) y tirar, por supuesto. Aunque cabe mencionar que ahora dar pases ya no es tan fácil, pues si recuerdas, en la serie de NBA Jam bastaba con presionar el botón de pase para realizarlo y la acción se hacía automáticamente, pero ahora tendrás que ser más preciso al hacer esto, pues aquí es un poco "semi-manual".







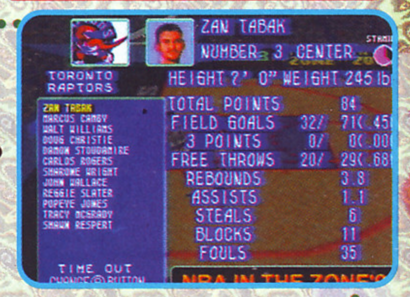
Si no tienes el balón, tu labor será recuperarlo y para esto tienes movimientos como, estorbar, saltar para rebotar el balón, tratar de robarle el balón al contrario con ayuda de manotazos, etc. También es importante mencionar que es un poco difícil robar el balón, pues como los valores de los jugadores son un poco más reales, necesitarás ser muy preciso para apoderarte del balon (por ejemplo, es más fácil cuando estás totalmente de frente al contrario). Aunque esto de los detalles de la precisión aparentemente hagan más difícil el juego, en realidad es lo que lo hace divertido, pues te obliga a involucrarte más con los jugadores y por ende te diviertes más.







Otro movimiento que tienes es el de correr. A diferencia de otros juegos, aquí no tienes ninguna barra que limite este movimiento, sin embargo, cada uno de tus jugadores cuenta con un medidor de Stamina, el cual se irá desgastando conforme te esfuerzas en el partido. Cuando un jugador no tiene mucha stamina, empezará a tener ciertas deficiencias, entonces será el momento adecuado para hacer un cambio, el cual podrás realizar cuando el balón esté fuera de la cancha y no sólo eso, también puedes pedir tiempo fuera.







Dependiendo de las habilidades individuales de cada jugador, cada uno de estos movimientos se acentuará o se notará menos.

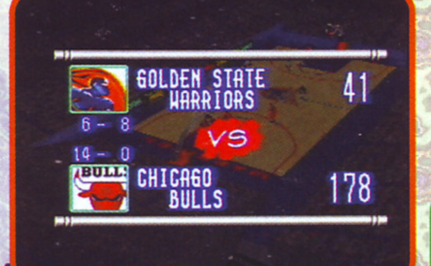
Como tú sabes, hay ocasiones en que te marcarán foul (defensivo u ofensivo, aunque casi siempre es el primero). En caso de que en algún momento fuera a tu favor, usarás sólo el Control Stick para realizar el disparo (no importa si anotas o no, siempre tendrás el apoyo de tus compañeros).



A grandes rasgos, la movilidad no te va a dar ningún problema, pues es de lo mejor que se ha visto. Tal vez algo que sí es un poco molesto, es cuando durante el partido quieres cambiar el control sobre un jugador en específico, muchas veces seleccionas al jugador que no quieres y créenos, en situaciones de emergencia realmente frustra.

Tampoco creemos que te vayas a decepcionar en cuestión de gráficos, pues son muy buenos. La gran variedad de perspectivas que tiene son excelentes, aunque tal vez las disfrutes más en la repetición instantánea. A primera vista, tal vez el tamaño de los jugadores te parezca muy pequeño, pero sólo si eres muy exigente, pues no hay mucho problema.

La música y el sonido ambiental no son lo mejor que ha hecho Konami, pero cumplen con su cometido, de hecho, los comentarios durante el partido son muy buenos (y no se limitan sólo a "¡for two!", "¡He's on fire!", "¡Pippen!").









En resumen, si alguna vez jugaste algún título de la serie NBA Showdown de SNES, seguramente te hiciste la promesa de nunca más practicar el Basket Ball en videojuego, pues estos títulos, aunque pretendían destacar por su realismo, más bien destacaban porque te tardabas una hora en jugar los dos primeros cuartos del partido y te aburría inmediatamente (además de que la movilidad no ayudaba para nada). También creemos que al jugar NBA Jam o similares, sentiste un gran alivio, pues aunque la forma de jugar no era estrictamente como el Basket Ball, era muy rápido y muy divertido. Pues bien, NBA in the Zone, es un juego que combina perfectamente el realismo de los NBA Showdown con la movilidad y la diversión de los NBA Jam, además de tener muchas otras cosas que le dan su propio estilo.



Si eres un gran aficionado del baloncesto y estabas esperando un título que fuera digno de llevar el nombre de NBA, ya no tendrás que sufrir más, pues NBA in the Zone ha llegado y no te va a decepcionar.



Aunque el invierno ya terminó, aparentemente el furor de los deportes invernales, debido en parte a las Olimpíadas de Nagano, no ha desaparecido, sin embargo, algo que nos llama la atención, es la fuerte popularidad que está ganando la práctica del Snowboarding, pues, además de escuchar noticias de este deporte a través de los medios de comunicación, también ya se está haciendo presente en los videojuegos. Esto no sería anormal si existiera un sólo título inspirado en este deporte, sin embargo no es solamente uno... ¡son tres!, ¡y aparecieron en tan sólo 5 meses!, aunque también es verdad que son muy diferentes entre sí (Nagano, SnobowKids y 1080°) y precisamente por eso, sería bueno analizar este repentino "boom" del Snowboarding, pero eso será en otra ocasión, porque esta vez analizaremos el nuevo título de Nintendo para el N64: 1080° Snowboarding.







Como te podrás imaginar, el objetivo principal en este juego es igual que el del deporte original, el cual consiste en descender desde una montaña nevada utilizando una tabla hecha específicamente para este fin. Parece fácil ¿no?, pero eso no es todo lo que debes hacer, ya que también tendrás que hacer acrobacias al saltar con la tabla, pero no pienses que será complicado, de hecho, es bastante divertido por lo sencillo que es acostumbrarse al control.





Empecemos. 1080° tiene un menú donde encuentras Match Race, Time Attack, Trick Attack, Contest, 2P VS, Training y Options. Vamos a darle una mirada a las opciones, pero antes tenemos que darte la noticia de que este título no es compatible ni con el Controller ni con el Rumble Pak, pero no tienes mucho de qué preocuparte, ya que cuenta con batería para guardar tus récords.









En Options podrás cambiar el volumen de los sonidos durante el juego. También eliges el idioma en el que quieres ver los textos (inglés o japonés, nada más). Puedes ver también los récords que hay en cada pista. En Replay ves en acción al Ghost (como en Mario Kart) de la pista donde lo hayas guardado. También puedes borrar los récords del cartucho en la opción de Erase.

Una vez aclarado el asunto de las opciones, pasemos a lo que son los modos de juego (en desorden, pero no importa, ¿o sí?).

Por cierto, para cualquier modo, puedes seleccionar uno de entre los cinco personajes que hay: Kensuke Kimachi, Dion Blaster, Rob Haywood, Akari Hayami y Ricky







Winterborn. Obviamente, cada uno tiene habilidades diferentes, así que ya es cuestión de elegir al competidor que creas que te conviene. Además puedes elegir la tabla que usará; de igual forma, cada tabla tiene diferentes características, algunas te sirven para mayor velocidad y otras para ejecutar mejor las acrobacias o simplemente para mejorar un poco habilidades del personaje.

Match Race

La primera vez que entras a esta opción, sólo podrás elegir el nivel de dificultad Normal, en donde correrás en sólo cuatro pistas. Aquí el objetivo principal, es llegar a la meta antes que tu oponente, sin importar cuánto te tardes; si no lo consigues, te quitarán una oportunidad (tienes sólo tres para ganar en todas las pistas). Trata de evitar hacer alguna acrobacia, pues te quitará tiempo. Una vez que termines el nivel Normal, podrás elegir el Hard, donde encontrarás una pista más y al final competirás contra tu Alter Ego. En el nivel Expert, le aumentarán una pista y el último competidor será un extraño personaje de cristal. Existe otra forma de perder sin que te gane el oponente al llegar a la meta, ¿cómo?. Pues resulta que tendrás una barra de Damage, la cual indica el nivel de resistencia del personaje y entonces, cada vez que te golpee o caigas de forma brutalmente fuerte, esta barra se llenará y cuando esté totalmente roja, ya no te podrás levantar y aunque vayas muy adelante de tu contrincante, perderás y tendrás que empezar de nuevo.













Training



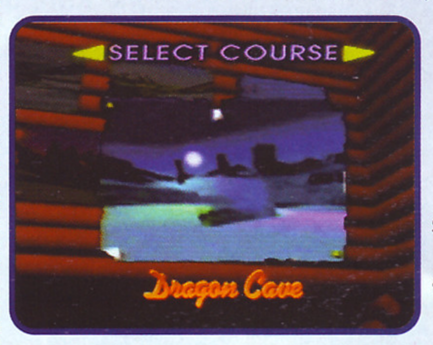
Este modo de juego es para que practiques todos tus movimientos y te acostumbres al manejo del control. Al empezar el descenso, puedes ir por la derecha si quieres practicar acrobacias de forma libre, o por la izquierda si quieres paracticarlas en Halfpipe. Durante la práctica, aparecerá en la pantalla el nombre de cada acrobacia y los botones que debes presionar para realizarla. En total son 24 y conforme las ejecutas, los nombres cambiarán de blanco a rojo, esto significa que ya las puedes dominar. En caso de que alguna no te salga, no podrás saber cómo se hace la siguiente. Al realizar cualquier acrobacia, también aparecerá la puntuación que le corresponde, así pues, la puntuación más baja es de 100 y la más alta es de 3000, que corresponde a la No. 24 y obviamente es la 1080°. Si no caes correctamente, no te darán por buena la acrobacia y tendrás que realizarla de nuevo hasta que te salga para que puedas continuar (si estás en alguna competencia, no te contarán los puntos). Si te fijas bien, no todos los competidores pueden realizar las acrobacias (¿quién realizará las últimas cinco?).





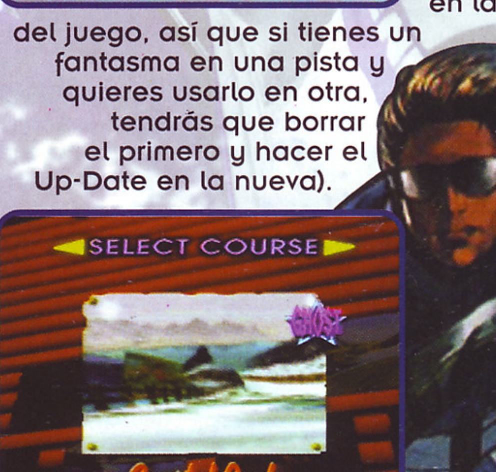
Time Attack

Aquí eliges la pista en donde quieres correr y el único competidor que tendrás será el reloj. Si sólamente tienes acceso al nivel Normal en Match Race, las únicas pistas disponibles serán: Crystal Lake, Crystal Peak, Golden Forest y Mountain Village. Cuando termines Expert, ya podrás elegir Dragon Cave y Deadly Fall. Este modo de juego te sirve para conocer y dominar las pistas y de paso, para implantar un nuevo récord (sin importar en qué modo corras una pista, el récord que hagas en ésta, será para todo el juego en general). Al finalizar cualquier carrera, podrás ver la repetición o actualizar al "fantasma" para después competir contra él (por cierto, sólo se puede guardar un "fantasma" en la batería del juego, así que si tienes un fantasma en una pista y quieres usarlo en otra, tendrás que borrar el primero y hacer el Up-Date en la nueva).











Trick Attack

Aquí también seleccionas la pista en la que quieres hacer los trucos, pero hay dos extras: Air Make y Halfpipe. En cualquiera de éstas, lo único que debes hacer es saltar y hacer acrobacias; en este caso, debes hacer todas las que puedas en un solo salto, pues, además de los puntos que le corresponden a cada una, te contarán puntos por realizar un combo, o sea, hacer muchas en cadena. En el resto de las pistas, el objetivo principal es hacer acrobacias durante tu descenso, pero no será tan fácil, pues hay un reloj que marcará una cuenta regresiva (cuando haya llegado a cero, perderás) pero puedes recuperar tiempo en los Check Points que hay en las pistas.







Contest

El Contest reúne las características del Time Attack y del Trick Attack; aquí son cinco pistas en las que deberás competir contra reloj: Crystal Lake, Air Make, Crystal Peak, Halfpipe y Golden Forest. En las dos pistas de Crystal y en Golden, la forma de descender cambia un poco, pues ahora tendrás que pasar entre unas puertas rojas y azules; como está medio criminal realizar todo el descenso en 30 segundos, al pasar por cada puerta recuperas dos segundos, así que para que te rinda el tiempo, tendrás que zigzaguear bastante; además de los segundos, cada puerta también te dará 100 puntos, pero si por ejemplo, pasas una puerta y la siguiente la tomas de forma consecutiva, ésta valdrá 100 puntos más. Si consigues pasar cinco puertas consecutivamente, la quinta valdrá 500 y apartir de ahí, ese será el valor para las demás; en el momento que falles en alguna, la puntuación volverá a empezar desde 100. En estas tres pistas también valdrán las acrobacias, procura hacerlas en ocasiones donde sea necesario saltar, pues de lo contrario, perderás tiempo.











En la pista Air Make, tendrás la oportunidad de hacer un súper salto desde una rampa. Como te tardas un poco en caer, deberás hacer todas las acrobacias que sean posibles. Recuerda que si no caes bien, no te contarán los puntos.

En Halfpipe también debes hacer acrobacias. Para que obtengas más puntos, te recomendamos elegir



Halfpipe en Training para que practiques. Los puntos que hagas en cada prueba se irán ıcumulando y al final, tu score será la suma de todos los eventos.



2P VS

Esta opción es para que dos jugadores compitan simultáneamente en un modo similar al Time Attack.





Aquí cada jugador tendrá, al igual que en Match Race, una barra de Damage.

Estos son los modos de juego en general, pero ahora hablemos del juego en sí.
El uso del control no es nada difícil, pues sólamente usas cuatro botones: El Z es el que más usarás, pues te sirve para acelerar y si lo presionas un par de veces durante un gran salto, amortiguará un poco la caída; con el A saltas; con el botón R y con el Control Stick cambias el perfil del personaje y con el B harás algunas acrobacias.







Seguramente el modo de juego te recordará un poco a Wave Race 64, pero en este título la movilidad mejoró y tienes mayor control sobre el personaje, además, debido al concepto de las acrobacias, te involucras más en el juego.



Gráficamente, este título es muy bueno y tiene muchos detalles que sí sorprenden, por ejemplo, el efecto de los rayos del sol (Lens Flare) o el rastro que vas dejando en la nieve. Algo especial, es que en las pistas, dependiendo del modo o la dificultad que escojas, el clima cambiará; esto es curioso porque en algunas pistas hay partes en que nieva muy fuerte y no te deja ver a distancia, pero si corres en ellas cuando no está nevando, tienes mejor visión y encuentras nuevas rutas.

Ya que hemos tocado el tema de la capacidad de visión, nos es difícil decirte que este juego tiene un poco de Pop-up y en algunas ocasiones sí te llega a afectar, pero no creas que se ve como en Crusin' USA, pues en realidad es muy poco.

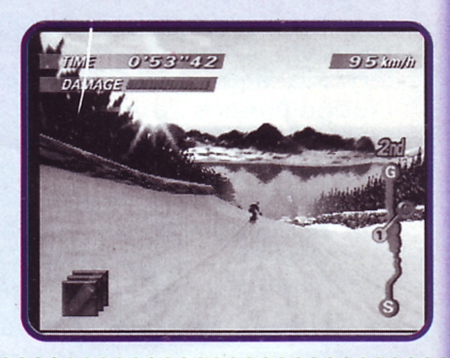




Si hay algún momento en el que te molesta no ver bien el camino debido a los rastros de nieve que dejen tú o tu contrincante, puedes arreglar ese problema cambiando la perspectiva con el botón C-arriba. O si lo prefieres, con C-abajo puedes ver quién viene detrás de ti.







Otro detalle curioso, es que puedes chocar con tu contrincante, pero lo interesante es que hay veces en que puedes sabotear la labor de tu oponente y con darle un "golpe" a sus tobillos, puedes provocar su derrota (esto es muy divertido en el modo de 2P VS, bueno... mientras no te hagan lo mismo).





La música es excelente y los sonidos son muy buenos (a excepción de la voz del Panda), la variedad de voces y efectos ambientales que tiene, le dan más emoción al juego.



Lo único raro, es que a veces los competidores, salen volando tan fuera de control, que les pronosticas un súper golpe y de repente corrigen su salto para al final caer como si nada; claro, si fueran más reales las caídas, el juego sería muy difícil, pero no criticamos esto por la falta de realismo, sino porque gráficamente se ve muy chistoso.



1080° Snowboarding, es un título que te mantendrá entretenido por mucho tiempo si lo que te gusta es romper récords; además, no creas que si le ganas al Crystal Boarder ya lo terminaste, pues si vuelves a llegar al Round 6 en Match Race, competirás contra el Metal Boarder, quien es muy rápido y ágil y si repites la operación, competirás contra... ¡Un Panda! Así que prepárate a disfrutar de este juegazo de Nintendo, pues estamos seguros que te dará muchas horas de diversión.

CONGRATULATIONS!
CHALLENGE THE NEXT LEVEL

¿Acaso creías que este juego no tenía trucos?... Por supuesto que tiene y son bastante buenos.

1080 Tips

Si quieres iniciar la carrera con un poco más de impulso (muy al estilo) Mario Kart, lo único que debes hacer, es mover el Stick hacia adelante en el momento en que sale la palabra "Go", así conseguirás que el competidor, dé un pequeño salto que le dará un poco más de velocidad.





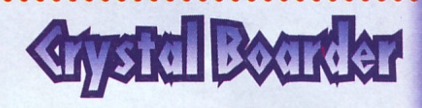
Pingüino

Si ya te aburrieron las tablas convencionales, con este truco podrás competir sobre un pingüino. Para lograrlo, elige cualquier modo de juego (menos Training) y a cualquier personaje; coloca el cursor en la tabla "Tahoe 151" y presiona A para que aparezca su status, deja presionado el botón C-Abajo y presiona A, así empezarás la competencia sobre este simpático personaje.

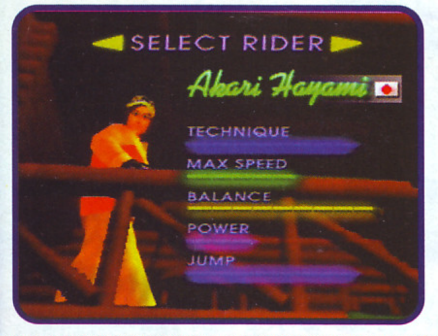


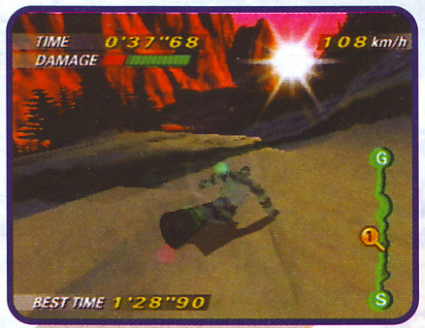


Crystal Boarder



Para usar al primer jefe final, elige cualquier modo de juego; posiciona el cursor en Akari Hayami y presiona A para ver el status, deja presionado el botón C-Izquierda y presiona A, ahora ya podrás usar a este rápido, pero frágil competidor.







Metal Boarder

Metal Boarder es el personaje más rápido y más aguantador de todos y para seleccionarlo, elige cualquier modo de juego, después ve con Kensuke Kimachi para ver su status, deja presionado el botón C-Arriba y presiona A. ¿No crees que se ve muy bien cómo este personaje refleja todas las cosas?.



Panda

Este es el personaje con más carisma de todos. Ve a cualquier modo de juego y elige a Rob Haywood, presiona A para ver su status, deja presionado el botón C-Derecha y presiona A. Aunque el Panda no es muy hábil (pero sí muy simpático), es el único que puede realizar las últimas acrobacias en Training.







¿Qué te parecieron estos trucos? ¿Cómo, no te salió ninguno? Je, Je, lo que pasa es que no se trata de hacer las claves y ya, pues necesitas cumplir con ciertos requisitos. La condición para poder usar al Pingüino y al Panda, es realizar primero las 24 acrobacias del Training, una vez que lo hayas hecho, ya te saldrán estos trucos. La condición para Crystal Boarder, es derrotarlo primero en la dificultad Expert del Match Race. Y la condición de Metal Boarder, es derrotarlo también en Expert... pero, ¿con quién? Eso sí debes averiguarlo tú.

GAME BOY MODE







Entra a la pantalla SETUP y presiona esta secuencia.

Los gráficos cambiarán a blanco y negro, delineando sólo las figuras.

FLAME THROWER

Mientras juegas presiona la siguiente secuencia sin poner pausa:

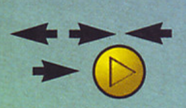




Inmediatamente aparece esta arma para acabar con los enemigos.

VELOCIDAD

Mientras juegas presiona la siguiente secuencia sin poner pausa:



Así la velocidad se incrementa.

SHIELD



Mientras juegas presiona la siguiente secuencia sin poner pausa:



Aparecerá la protección que tanto necesitas.

RADIATION SPRAY

Mientras juegas presiona la siguiente secuencia sin poner pausa:





Aparece esta arma que te será de gran ayuda.

TWO WAY FIRE

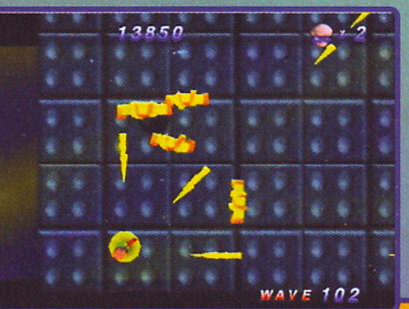
Mientras juegas presiona la siguiente secuencia sin poner pausa:





Y obtendrás esta arma que dispara por los dos lados.

THREE WAY FIRE



Mientras juegas presiona la siguiente secuencia sin poner pausa:





Así obtienes el arma que dispara en tres direcciones hacia el frente.

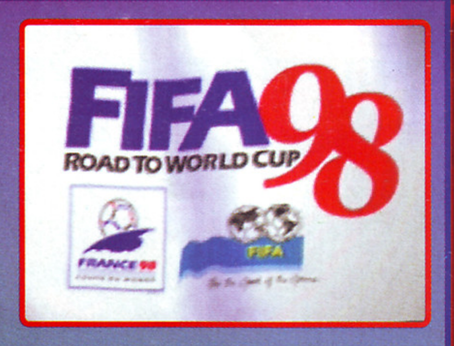




Mientras juegas presiona la siguiente secuencia sin poner pausa:

Ahora ya cuentas con el arma que dispara al frente, igual que la anterior pero además va dejando minas para los enemigos y protegerte por todos lados.

Los siguientes trucos se hacen en la pantalla de Player Edit, a la cual entras en el menú de Customize Squad.







Ve a la pantalla de Player Edit y selecciona el equipo de Australia, luego cambia el nombre de cualquier jugador por el de NWODEDISPU (todo en mayúsculas), ahora sal y al comenzar el partido verás que la pantalla está de cabeza, una sensación bastante loca al jugar así.





¿Quieres ver algunas animaciones de festejos? ve a la pantalla de Player Edit y selecciona el equipo Japan, cambia el nombre de cualquier jugador por el de NORIE (otra vez en mayúsculas), ahora sal y entra al menú de Road to World Cup 98 y en la pantalla de selección de Round presiona los botones Z, C-Izquierda, C-Arriba todos al mismo tiempo para entrar a la pantalla donde puedes ver las animaciones.





















Invisible Walls

Para jugar con paredes invisibles como si fuera fútbol rápido, entra a la pantalla de Player Edit y selecciona el equipo Wales, entonces cambia el nombre de cualquier jugador por el de WARREN, así nunca saldrá el balón del campo.







Unlock Road to World Cup Round 2

Para acceder al Round 2 del juego, entra a la pantalla de Player Edit y selecciona el equipo de Japan, entonces cambia el nombre de cualquier jugador por el de YUJI, así ves cómo la pantalla de ROAD TO WORLD CUP cambia de color.





Upside Down Mode



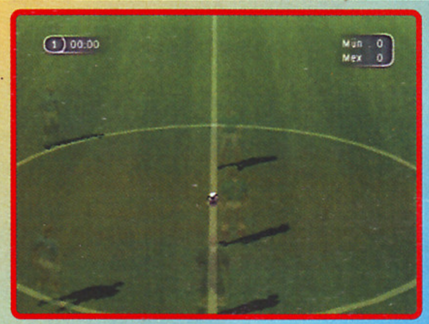


Este es otro tip para jugar con la pantalla invertida; ve a la pantalla de Player Edit y selecciona el equipo de Vancouver después cambia el nombre de cualquier jugador por el de TED y ahora comienza un juego; a ver si te acostumbras a jugar de cabeza.

Ghost Players

Con este Tip harás que los jugadores se vean transparentes. Necesitas entrar a la pantalla de Player Edit y seleccionar el equipo de Slovakia, ahora cambia el nombre de cualquier jugador por el de LASKO y listo, ahora los jugadores se verán transparentes.









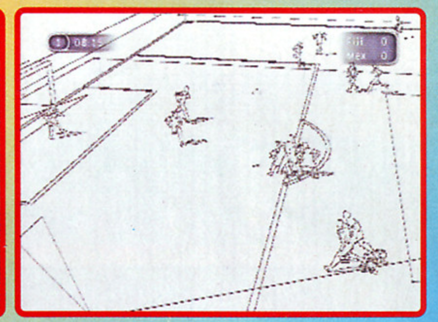
Invisible Players

Este Tip es similar al anterior, sólo que aquí no verás a ninguno de los jugadores. Para lograrlo entra a la pantalla de Player Edit y selecciona el equipo de Sheffield W y cambia el nombre del jugador que quieras por el de WAYNE y al comenzar el juego verás… más bien no verás a los jugadores, pero te puedes guiar con las sombras.

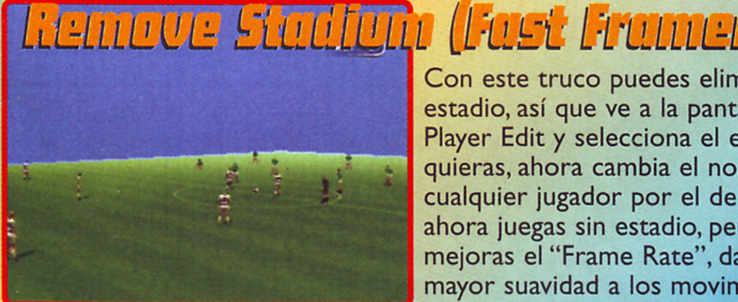
Pencil and Paper Mode

Este Tip es similar a uno de Robotron 64, ya que verás los gráficos delineados más o menos como wireframe pero en blanco y negro. Para lograrlo, ve a la pantalla de Player Edit y selecciona el equipo de CANADA, después cambia el nombre de cualquier jugador por el de MARC y ¡listo!, verás los gráficos como en la foto.









Remove Stadium (Fast Framerate)

Con este truco puedes eliminar el estadio, así que ve a la pantalla de Player Edit y selecciona el equipo que quieras, ahora cambia el nombre de cualquier jugador por el de CATCH2, ahora juegas sin estadio, pero además mejoras el "Frame Rate", dando mayor suavidad a los movimientos.

Tiny Players

Este truco es para hacer pequeños a los jugadores; entra a la pantalla de Player Edit y selecciona al equipo de Vancouver, después cambia el nombre de cualquier jugador por el de KERRY y ya puedes darte vuelo en la cancha, pues por el tamaño de jugadores ahora es gigantesca.









Hot Potato Mode

Con este truco los jugadores se caen como si fallaran al tratar de patear el balón; para activarlo ve a la pantalla de Player Edit y selecciona el equipo de Ireland para después cambiar el nombre del jugador que quieras por el de SPUD, ahora comienza el juego y cuando intentes girar para dar un tiro largo, lo más probable es que se caigan los jugadores.

Unlimited Player Points





¿Quieres tener los jugadores con las mejores cualidades? este es el truco que necesitas; entra a la pantalla de Player Edit y selecciona el equipo de Vancouver, cambia el nombre de cualquier jugador por el de DAVE; ahora ve al menú donde cambias los puntos de las habilidades y puedes poner al máximo todas, ya que tienes puntos ilimitados.





Ya que los juegos de carreras están llamando más la atención de los videojugadores que antes, para este gran título tenemos un truco muy interesante, y que te permitirá poder acceder a la séptima pistal. Para poder acceder a esta pista, debes haber terminado el circuito primero, pero si no lo tienes grabado no hay problema, pues nosotros gentilmente te entregaremos el password que necesitas:

8DP5KG5L4G59P
G92WVCQY0DRDQ

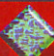


Una vez que introduces el password, continúa y después de que aparece la pantalla de la copa, ya puedes comenzar con el truco (claro que si ya tienes terminado el circuito puedes saltarte todo lo que anteriormente te hemos señalado). Mejor vamos de lleno con el truco (¡por fin!): en la pantalla de selección de auto, mantén presionado el botón C-izquierda y presiona Z, suelta los botones y presiona hacia la Izquierda. Ahora sal y entra a la pantalla de Setup, mantén presionado el botón C-arriba y presiona Z, suelta los botones y presiona hacia Arriba. Después entra en la pantalla de selección de pista y mantén presionado el botón C-derecha, presiona Z, suelta los botones y presiona hacia la Derecha. Ahora en la pantalla de selección de auto, mantén presionado el botón C-abajo y presiona Z, suelta los botones y presiona hacia Abajo, L, R.

¡Listo!, ya tienes acceso a la séptima pista llamada Alcatraz.











TODOS LOS AUTOS

Con esta clave es posible tener todos los autos (menos los especiales como el Cupra o la pelota playera), desde la primera carrera, la clave es la siguiente y la ejecutas mientras estás jugando sin poner pausa.







Si lo haces bien, ahora tendrás 9 autos para seleccionar en lugar de sólo 2.

TODAS LAS PISTAS

También hay una clave más para que actives todas las pistas (menos las pistas en espejo) desde el comienzo, sí hasta la pista de Strip Mine, recuerda que el código lo ejecutas mientras estás jugando sin necesidad de poner pausa. A ◄ • ◄ • • ► ▼ Z



Si lo ejecutas correctamente, ya puedes seleccionar 5 pistas en lugar de sólo una.



PIXEL MODE

Este es el código perfecto para ti que te gustan los gráficos pixeleados (espero que no sean muchos), recuerda que lo ejecutas mientras juegas, sin poner pausa.





Si lo haces bien, inmediatamente cambian y se pixelan para aquellas personas que gustan de este tipo de gráficos

ATARI MODE



El siguiente código puedes utilizarlo cuando te sientes nostálgico por los juegos de Atari (en especial los de Activision), que utilizaban mucho este estilo de gráficos.

La clave se introduce mientras juegas, sin necesidad de poner pausa.

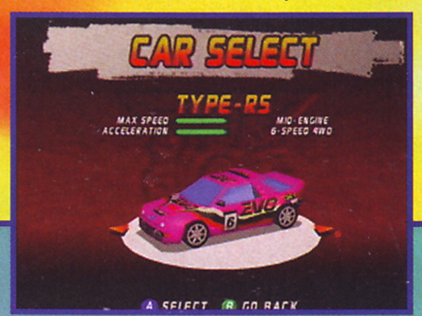


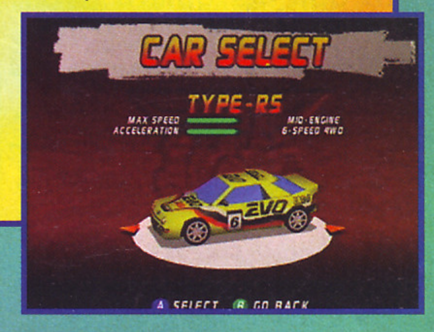
Si lo haces correctamente, verás qué locura de gráficos.

CAMBIO DE COLOR

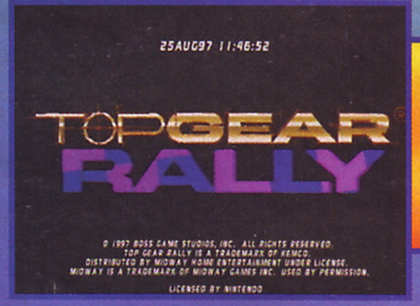
Hay una forma de cambiar de color rápidamente, sin necesidad de entrar a PAINT SHOP, lo que debes hacer es dejar presionado el botón C-Izquierda para cambiar al color azul, C-Arriba para el rosa y C-Derecha para el amarillo, pero la cantidad de color la das con el Pad: Hacia abajo incrementas el color y hacia arriba decrece, recuerda que puedes combinar los tonos para hacer tu color preferido.







FECHA Y HORA



Quieres ver la fecha y la hora exactas en la que los programadores de BOSS Game Studios terminaron el trabajo en Top Gear Rally, en la pantalla del título deja presionados los cuatro botones C y así aparecerán estos datos en la parte superior de la pantalla.



En la pantalla de selección de personaje (ya sea en el modo de uno o dos jugadores) pon el cursor para seleccionar peleador en los siguientes personajes y presiona una vez Start en cada uno de ellos: Ragnar, Dregan y Koyasha. Ahora elige a tu personaje y si lo hiciste bien, verás que el otro jugador y tú tendrán unas muy graciosas "pantuflitas de conejito" (y además de color rosa).



CLUB Nintendo® RESPONDE

Primero que nada quiero felicitarlos, ya que son la mejor revista de videojuegos del mundo. Lo que les quiero pedir, es que ojalá Ryo y Ace se dejen de pelear en cada revista, porque sino quién sabe cómo termine esta situación.

PRISCILA MASIAS V.
Chile

En primer lugar agradezco mucho tu carta, ya que son pocas las amigas que nos escriben a nuestra Editorial. En segundo lugar debo aclarar algo que tiene a muchos un poco intrigados, y es sobre la "rivalidad" que existe entre Ace y yo, lo cual no es verdad. Lo que ocurre es que nosotros aprovechamos las páginas de la revista para poder "entretenernos", mediante bromas que nos hacemos mutuamente y sin ninguna mala intención. Por lo tanto, no debes preocuparte por esta situación, pues como ya te lo dije, sólo son bromas.

Ryo

Tengo 10 años y estudio 5to. año de enseñanza básica. Su revista es la mejor de todas y no me pierdo ningún número. Quiero saber si me pueden decir cómo poder seleccionar a los equipos All Stars en el juego ISSS64.

ROBERTO CASTILLO NAVARRO
Chile

Muy bien amigo, a pesar de que este truco ya fue publicado en una edición anterior, y debido a la gran demanda que tiene ISSS64 te lo entregaré para que puedas disfrutar al máximo este gran juego de futbol: En la pantalla del título, debes presionar rápidamente la secuencia ARRIBA, L, ARRIBA, L, ABAJO, L, ABAJO, L, IZQUIERDA, R, DERECHA, R, IZQUIERDA, R, DERECHA, R, B, A y luego mantén presionado el botón Z y, sin soltarlo presiona START. Si lo hiciste bien, escucharás al anunciador hablar.

Ryo

Hola queridos amigos de Revista Club Nintendo. Es primera vez que les escribo y necesito que me respondan la siguiente pregunta: En una revista anterior, me di cuenta de que hablaban del MARIO ARTIST SERIES y observé que había una cámara de video, ¿Para qué sirve?.

GUILLERMO "0064"
Chile

Lo que tu nos comentas, es algo que revolucionará el mundo de los videojuegos. ¿Por qué? te preguntarás. La respuesta es fácil, ya que con una cámara de video y Mario Artist Series, podrás capturar las mejores tomas de tu familia o amigos y guardarlas, para poder modificarlas a tu gusto (para hacer bromas, por ejemplo). Además, podrás crear diseños grandiosos gracias a la capacidad que te ofrece el Nintendo 64. Debo decirte que estos juegos estarán muy pronto disponibles.

Ryo

Queridos amigos de Revista Club Nintendo. Quisiera que por favor me ayuden con un problema que tengo: ¿Me podrían dar todos los trucos que conozcan del juego Dragon Ball Z 3 que sepan? (aparte del truco para elegir a Trunks). Me despido muy agradecido de ustedes.

ALDO QUINTANA R.
Perú

Está bien, estimado amigo, comenzaré diciéndote que existen un par de "trucos" aparte del de Trunks (para el que no lo sepa, repito el Truco para elegir a Trunks: presionar arriba, X, abajo, B, L, Y, R, A cuando aparezca la cara de Vegeta), estos trucos son los que te nombro a continuación:
a) Aumentar la velocidad del juego: Desde antes de prender el juego presiona y mantén presionado simultáneamente los botones L, R y X.
b) Aumentar el poder antes de la pelea: Ingresa cualquiera de los siguientes códigos cuando tu personaje esté hablando con el enemigo:
1 Arriba, L, Abajo, Y
2 Izquierda, L, R, Derecha
3 Abajo, X, Arriba, R
4 L, R, Arriba, Abajo, Y, X, Izquierda, Derecha
5 Arriba, L, Arriba, R, Arriba, Y, Arriba, X
6 Izquierda, R, Arriba, X, Derecha, Y, Abajo, L.

Ace

¡Hola amigos del Club Nintendo!. Me gustaría que Uds. me dieran el truco de "Donkey Kong Country 2" para empezar con 50 vidas y algún otro truco de este juego. Además me gustaría saber por qué en el juego de Super Nes "Mortal Kombat 3 Ultimate", no aparece Sheeva.

RUBEN GUERRA MATEES
Chile

¡Por supuesto Rubén!. El truco para empezar con 50 vidas en Donkey Kong Country 2 es el siguiente: Primero, debes empezar un archivo nuevo y en la pantalla de selección del modo de juego presiona repetidamente hacia abajo, aparecerá "Music Test", sigue presionando hacia abajo y aparecerá: "Cheat Mode", colócate en él y presiona Y, A, Select, A, Abajo, Izquierda, A y Abajo y podrás empezar el juego con 50 vidas, el otro truco ya deberías saber cuál es y como hacerlo (el Music Test). Sobre el juego "Mortal Kombat 3 Ultimate" debes tener en cuenta que se le incluyó una buena cantidad de cosas con respecto al Mortal Kombat 3 y las capacidades del Super Nes no son infinitas, por lo tanto eliminaron a este personaje del juego (al menos un poco...) para poder agregar otras cosas más necesarias.

Ace

¡Que tal amigos!. Es la primer vez que les escribo y es para inquietarlos con una pregunta: ¿Ustedes me recomiendan el juego International Superstar Soccer (para Super Nintendo) o me recomiendan algún otro juego mejor de Soccer?

ESTEBAN GONZALEZ G.
Chile

Con respecto a tu pregunta, todos nuestros lectores ya conocen nuestra política de no decir si un juego es mejor o peor que otro, pues eso depende exclusivamente del gusto del videojugador y no de nosotros los pilotos de Club Nintendo, pero si te puedo decir que del juego que me hablas, hay una "versión" más nueva y mejor llamada International Superstar Soccer De Luxe, con más opciones y más jugabilidad que su hermano mayor.

Ace

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA CHILE S.A.
REYES LAVALLE Nº 3194
SANTIAGO - CHILE

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

POCKET CAMERA
MYSTICAL NINJA 64
YOSHI'S STORY
GOLDEN EYE 007
AERO GAUGE
PLAYER CHOICE GAME BOY
¿QUE HAY DENTRO DEL GAME BOY?



Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, TIPS, EXTRA, S.O.S.,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES

¡Mira el pajarito... sonríe... ¡click!

Ahora tus mejores momentos quedarán para siempre. Sí, porque con la Nueva Game Boy Camera, tu juego Game Boy se transforma en una espectacular cámara digital, para que le saques fotos a tus papás, a tus amigos, a tus hermanos, a tus vecinos y hasta a tu mascota...

Con la Nueva Game Boy Camera podrás:

- Disparar, guardar y editar 30 diferentes tomas.
- Armar secuencias animadas con esas tomas y así poder tomarte fotos con tus caras más locas para después deformarlas y distorsionarlas.
- Gracias a su lente especial, puedes acercarte y alejarte de los objetos, estirarlos, dividir la pantalla, etc.



- El modo Panorama permite fotografiar formatos altos y anchos.
- Usa el Programador y el Lapso de Tiempo para tomar fotos cuando no sea posible tomarlas con una cámara normal.
- Incluye 4 mini-juegos: Space Fever II, Ball, D.J. y el Run! Run! Run!

Mario te aconseja

Cuando andes en bici:

- Ponte ropa clara.
- Anda siempre por el lado contrario de los autos.
- Usa siempre casco.
- No andes de noche.
- Revisa siempre tus frenos.
- Antes de andar, revisa la presión de tus neumáticos.
- Mira a ambos lados antes de cruzar una calle.



¡Haz un mundo a tu pinta!

Piensa en un mundo de color y diversión sólo para niños. Ráyate creando y dibujando con lápices a mina, a pasta, a cera, con plumones, con tiza, con carbón, con lo que se te ocurra y crea el dibujo representativo del Mundo Nintendo. Mándanos tu trabajo con tus datos personales por correo, a Avda. Eliodoro Yañez 2239 o al fax 244 2338. Puedes mandar cuantos dibujos quieras. ¡Ah! cuéntale a tus amigos.

Nintendo®



ENTRA Y PARTICIPA EN EL MUNDO NINTENDO

Pon aquí tus datos:

Nombre ____

Apellido ____

Fecha de Cumpleaños

Día ____ Mes ____ Año ____

Sexo M ☐ F ☐

Teléfono ____

Código postal ____

Dirección ____

Comuna ____ Ciudad ____

Colegio ____

Curso ____

¿Qué videojuegos tienes?

☐ Game Boy ☐ Supernintendo ☐ Nintendo 64

☐ Ninguno ☐ PC Otro ¿cuál? ____

enterprise

BRIONES

TITULARES DE NINTENDO EN EL MUNDIAL



BRIONES
Respaldo y Garantía